Index 379859

magazyn fanów gier komputerowych, luty 1994

TOP SECRET

cena 18.000

23

2

Lost in Time

MORTAL COMBAT

Return to Zork

Mad Dog

Piwem i mieczem cz. 2

Mad Dog

Nasz przyjaciel Kopalny po wygryzieniu przez triumwirat wyruszył w świat w poszukiwaniu samorealizacji. Korzystając ze skonstruowanej przez Brata Marcina maszyny czasu przeniósł się na dziki zachód i pewnego pięknego dnia wjechał do Deadend City…



...córce szeryfa? Jest piękna!



Podrywaczy jest wielu...



...lecz życie utrudnia im Maddog – jej chłopak.



Ich los jest ciężki...



...i full of zasadzkas.



Dziś jej 18 urodziny!



Szeryf z trudem przeżył wydatki! Kopalnemu wystarczyło tych informacji. Postanowił działać.



Korzystając z faktu, że jeden z gości wyszedł za potrzebą, Kopalny przeprowadził krótki wywiad...



...zabawa się rozkręca.



Początkowo przybycie Kopalnego wywołało konsternację.



Jednak szybko wszyscy przeszli nad tym do porządku dziennego.

Impreza potoczyła się zwykłym tokiem



Wygląda na to, że trunek przyniesiony przez Kopalnego był trefny: autowidol...



...denat(urat) albo jakieś jeszcze...

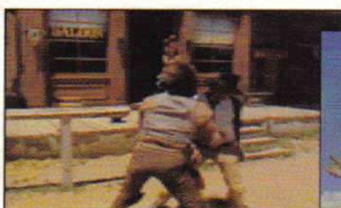


...gorsze świństwo.



Kopalnemu nic się nie stało, rozbolał go tylko brzuch i wystarczyła wizyta u lekarza. Niestety, wieści nie były miłe…

Na zewnątrz…



Maddog zorientował się, że gdy leżał w niemocy, Kopalny wyjął mu amunicję z Colta. Zaś nasz bohater załatwił sprawę w zwykły, skuteczny sposób.





...i spokojnie odjechał w stronę zachodzącego Słońca…

Widzicie na tej stronie screeny z gry "Maddog McCree" - z dodatkiem naszej inwencji twórczej. Rzecz jest dostępna na dysku CD - ROM i zajmuje ok.120 MB. Najcelniej określił tę grę Emilus, nazywając ją filmem interakcyjnym. Co to znaczy? Ano, oglądamy sobie western - oczywiście oczyma dobrego przybysza, który musi oczyścić opanowane przez bandytów miasto i przy okazji uwolnić córkę burmistrza. Oczywiście cały czas ktoś dybie na nasze życie, w związku z czym należy kolejnych napastników kasować za pomocą colta. Niestety, panowie wychodzą zawsze w tych samych miejscach i nigdy nie pudłują - za wyjątkiem banku i hotelu, gdzie pojawiają się losowo. Oznacza to, że w danym momencie są tylko dwie możliwości rozwoju akcji: albo idziesz dalej, albo Cię właśnie dosięgła kulka. Po kilku razach grę zna się na pamięć i nie ma problemów.

Strona techniczna? Cóż, kilkadziesiąt minut filmu (tak, to co widzicie, to elementy animacji!) i oczywiście mówiony przez Blastera tekst. Dorysowane efekty graficzne (ramka i celownik) na poziomie Commodorowskim. Rzecz robi wrażenie i warto to zobaczyć (nawet nie grając), natomiast nie ma co żałować, że na razie nie mamy CD - ROM - ów - te megabajty nie idą w sens gier, tylko w grafikę i muzykę.

Alex & Gawron

menu

koziol,
powiadasz...

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
RED. NACZ.:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Bańka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski, Rafał Piasek, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graf.)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski",
ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio s.c. ☎ 24-95-43
DRUK: „Gryf" S.A. Ciechanów,
ul. Sienkiewicza 51
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Red. – czwartek 15–18.

wztempniak

Część Wam!

Тяжелые часы, jak powiedział radziecki żołnierz zdejmując zegar z wieży. Skończyły się ustawiczne prace Sejmu nad ustawą antypiracką i ma być ona zatwierdzona już definitywnie oraz nieodwołalnie. Wszystkie giełdy przymusowo przerzucają się na sprzęt. Czas sięgnąć do kieszeni i wydłubać ostatnie zaskórniaki, chcąc kupić kolejną (tym razem już legalną) grę. Programy kupione przed dniem wejścia w życie ustawy stają się naszą własnością, ale nie mamy prawa ich odstępować kolegom. I tyle o wielkim świecie.

A u nas, jak widać, praca wre. TS stał się dwutygodnikiem. Wszyscy płacą łapówki autorom, żeby przestali pisać, bo jak zaczniemy wychodzić codziennie, nasza dychawiczna drukarnia będzie drukować TS z rocznym opóźnieniem. Gwałtowne spiętrzenie robót zawdzięczamy Emilusowi - tytanowi pracy, siedzącemu w redakcji od świtu do nocy (nie ma głupi gdzie siedzieć? - SH) i piłującemu wszystkich o teksty. Ale poza tym wszyscy zdrowi, zwłaszcza nieustająca spółka autorska A&G, która swymi produkcjami zalewa kolejne pisma (ostatnio padło na "Fantastykę").

Zdecydowanie najlepiej ma się jednak Naczelny, który wraz z Kopalnym i prof. Dżemikiem odbył urlop wypoczynowy w górach, ale nie w tych samych, co inny Naczelnik. Ich wrażenia z pobytu znajdą się w następnym komiksie. Chcielibyśmy przy okazji zdementować plotki, że wszyscy trzej wyjechali w pośpiechu i tylko z jedną walizką wypełnioną walutą, bo już podobno wrócili i są na posterunku. Nie wiemy jeszcze na którym, ale już dzwonimy po komisariatach.

Bywajcie do następnego numeru, który ukaże się za tydzień lub 1, 5 miesiąca.

podżyrował
Triumwirat Dwojga Osób
o składzie wewnętrznym:
Emilus i Sir Haszak

X-LAND RULEZ

Wow! Z dobrze poinformowanych źródeł zbliżonych PC Formatu dowiedzieliśmy się, iż gry krakowskiej firmy "xland" otrzymały w tym piśmie bardzo wysokie noty. Electrobody uzyskało 88%, a Heartlight znalazł się na cover disku (dysk dołączany do pisma), a jego opis - na trzech stronach (!). Jeszcze Polska nie zginęła...

Sir Haszak



Niby coś w stylu DYNABLASTER, niby zwykła gra, ale jest pewne małe coś. To coś, to bohater którego wymyślić mogli Francuzi, jest to po prostu męski członek (bynajmniej nie żadnej partii), ubrany w kolorowe ubranko. Musi on biegać po planszy i zbierać różnego rodzaju przedmioty. Gdy zbierze ich wystarczającą ilość, zostanie wpuszczony do pewnej pani oczekującej na niego w łóżku.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputery: PC

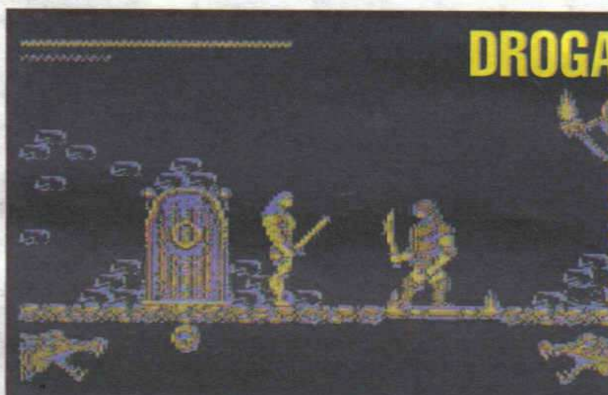
Śmieszna platformówka, w której bohaterami są BUBBA (taki gostek) i jego STIX (inteligentny patyk). W wyniku wypadku, wylądowali na obcej planecie, gdzie roi się od różnych nieprzyjaznych stworzeń. Ich zadanie, to ucieczka z planety i powrót na Ziemię. Grafika komiksowa, muzyka fajowa, całość pinkna.

EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *



DROGA WOJOWNIKA



Gierka ta podobna jest nieco do pecetowego Barbariana. Silny i muskularny pan z długim mieczem przemierza kolejne komnaty niebezpiecznego zamku. Morduje wszystko, co napotka i w końcu jego samego szlag trafia. To dla tych co lubią mordobijatyki.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

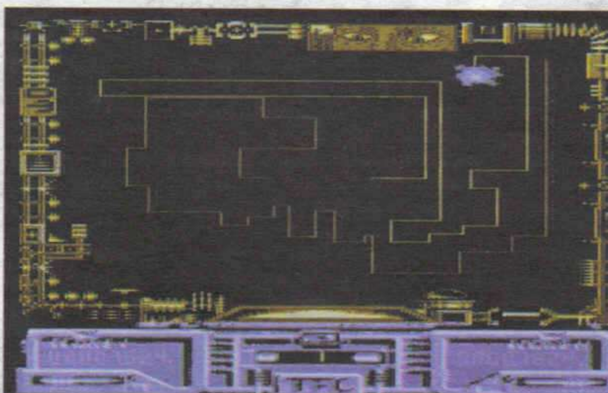
MAGIA FORTUNY

Znowu można pokręcić kołem. Tadeusz podaje co jest na obiad, publiczność dostaje zajadów, a pan prowadzący robi minę nietoperza zwisającego z dachu. Słowem kolejna wersja turnieju polegającego na kręcoleniu kółkiem.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *





Gra się we dwóch. Każdy siedzi na swoim pikselu i ściska drążek w dłoni. Z dużą prędkością pomykają oni po planszy zostawiając za sobą betonowy murek. Gdy któryś z nich zderzy się z czymkolwiek, to... A tak w ogóle to kopia Trona.

Wiewiór

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: znowu Atari XL/XE

SPEED MATTER



FATES OF TWINION

Prosta, ale ładna role - play - ika. Tworzymy swojego bohatera, który błąkając się po tajemniczych korytarzach, szuka sławy, złota, no i punktów doświadczenia pozwalających mu na podniesienie swoich zdolności. Gra normalnie przeznaczona jest na jednego gracza, mamy jednak możliwość grania z innymi bohaterami przy pomocy modemu.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputery: PC

JOHNNY QUEST

Wraz z ojcem, przyjacielem Hadji i psem Banditem wyjeżdżasz do Wenezueli, gdzie w tajemniczych okolicznościach giną skarby Majów. Prowadzącemu tę sprawę przedstawicielowi wenezuelskiego Ministerstwa Zabytków zależy szczególnie na odnalezieniu pięciu przedmiotów. Według legendy zgromadzone w jednym miejscu mają one ożywić Wojownika Majów. Po drodze musisz z bandytami krążącymi po dżungli i strażnikami strzegącymi tajemnic podziemi budowli Majów.



Mimo niezbyt dobrej grafiki fajna przygodówka z elementami zręcznościowymi.

Pałcjusz

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * *



WACKY FUNSTERS

W królestwie Wacky'ego III źle się dzieje. Król jest stary i nie ma siły wymyślać nowych, ciekawych gier. Jako wciągnięty siłą do tego królestwa masz za zadanie przejść wszystkie quizy i zawody, by pomóc pokonać podstępnego księcia. Potrzebne będzie trochę poczucia humoru i odrobina zręczności.

Sir Haszak

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *



MINIGOLF

Kto nie ma 1 hektara uklepanego gruntu rezygnuje z gry golfa na rzecz minigolfa. Kto nie ma kilkuset metrów uklepanego gruntu, aby grać w mini golfa w naturze - siada przy komputerze.8 typów rozgrywek powinno usatysfakcjonować każdego. Część z nich przypomina w rzeczy samej grę na trawie, część natomiast zrobiono z kompletnym odpałem. Jednym słowem gwarancja dobrej zabawy.

Pałcjusz

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

CAMPAIGN II

Druga już część wspaniałej strategii (symulacyjnej). Jeszcze lepsza od pierwszej części, dużo nowych scenariuszy, a przede wszystkim, co należy podkreślić, scenariusze obejmują wojny po zakończeniu II wojny światowej, aż do dnia niemal dzisiejszego. Niektóre z nich to: Wojna Wietnamska, Wojna Koreańska, Operacja Pustynna Burza!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga





STEG THE SLUG

Utrzymanie przy życiu gatunku to niezwykle ważna rzecz. Jako odpowiedzialna dżdżownica (?!) musisz wyprowadzić larwy z dna korytarza (tuż nad wodami gruntowymi; ale skąd tam ryby?) na powierzchnię ziemi. Gra konstrukcją przypomina Lemingi (trzeba przeprowadzić do następnego poziomu określoną ilość larw). Steg nie urzeka, ale podczas gry czacha dymi, mózg się fałduje i szare komórki rozmnażają się przez pączkowanie. I o to podobno chodzi w grach logicznych.

Pałcjusz

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * *

F 19

..pyr..pyr..

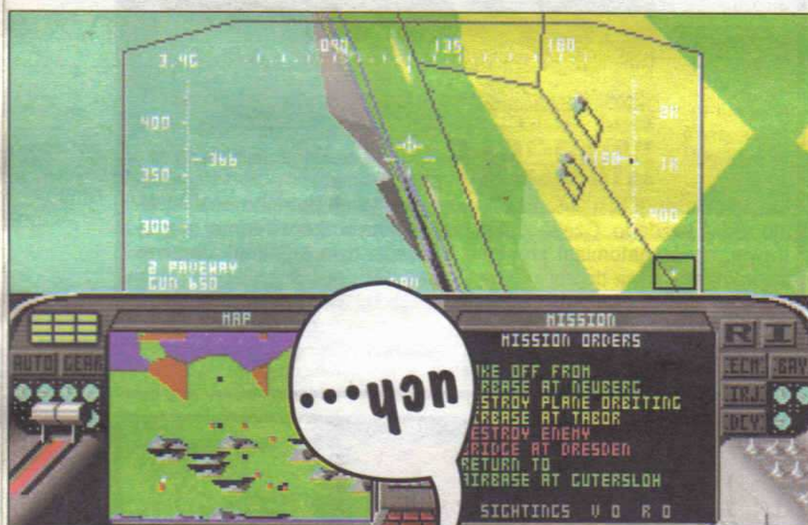
1. Realizm jest conajmniej taki sobie. Samolot w powietrzu zachowuje się dosyć dziwnie - tzn. nie jest trudno nim sterować. Takich efektów jak black out, czy dobrze zrobione przeciągnięcie nie uświadczysz. Poza tym w końcu przecież w rzeczywistości nie ma czegoś takiego jak F19... Natomiast realizm geopolityczny jest dużo lepszy, miasta są tam gdzie być powinny, ataki wrażych stron też z właściwych kierunków nadchodzą, a cele które niszczymy w większości przypadków faktycznie istnieją. Uzbrojenie jest również dosyć wiernie odwzorowane (daje się odczuć w czym gorszy jest Sidewinder od Amraama), natomiast zupełnie nierealistyczna jest kamera taktyczna (Track Cam).

2. Nie jest źle, jako że scenariuszy jest kilka, m. in. Libia, Europa środkowa i Zatoka Perska. Stopień trudności zróżnicowany, punkty startu i ataku również. Misje są najróżniejsze, często też wprowadzono ograniczenie czasowe dla ich wykonania (zniszczyć coś przed godziną xxx).

3. Lata się tak sobie z dwóch powodów. Po pierwsze maszyna reaguje na nasze rozkazy jak zajeżdżona kobyła, a po drugie symulacja zrealizowana jest dość kiepsko i samolot czasami zachowuje się nie tak, jak tego się oczekuje (zbyt łatwo można na przykład wykonać beczkę, tak samo nie można zrobić porządnego wywrotu).

4. Jak na kartę EGA to grafika jest niezgorsza, niestety dla osób posiadających VGA będzie ona najwyżej taka sobie. Co najgorsze stosunkowo mały stopień komplikacji wyświetlanego obrazu nie pociąga za sobą płynności tegoż wyświetlania...

5. Pilotażem nie należy zbyt się przejmować (w końcu od czego autopilot). Uwagę natomiast skupić powinno się na trasie przelotu (czyli wpatrujmy się w radar) - w razie czego zaś należy przejąć kontrolę nad sterami i wykonać unik połączony z wyrzuceniem jakiegoś śmiecia. Punkty jak to punkty - nabić można za zniszczenie celów misji (najlepiej obu), rozwalanie innych obiektów wroga nie daje dużo, a rozwalanie własnych daje minus dużo. Poza tym trzeba uważać i nie ułatwiać sobie zbytnio życia (hehe, sami zobaczycie co mam na myśli) Aha, i należy zwracać baczną uwagę na poziom paliwa...



F 117

1. Realizm - patrz opis F19 z tym jednym wyjątkiem, że F117 faktycznie istnieje i lata po niebie. Samolot zaczyna zachowywać się troszku lepiej po wybraniu opcji "Lockheed F117", co radzimy uczynić od razu.

2. Prawie tak samo jak w F19, no czasami misje są nieco inne, ale obszary działań wojennych są podobne. (Można jednakże dokupić dyski z dodatkowymi scenariuszami).

3. Patrz F19.

4. Całkiem całkiem, jak na rok produkcji - tym razem już 256 kolorów. Niebo cieniowane, na ziemi dużo ładnych domków, pola, lasy itp. Szczególnie wesoło wygląda to w nocy, bo chłopcy pomalowali niebo (znaczy się pocieniowali) Niestety płynność - patrz F19. Dodatkowo gra ma całkiem niezłe intro...

5. Patrz F19.

Ocena: 2,6 macha

Komputery: PC, Amiga

A&G

Latawce i

TORNADO

1. Symulacja, broń, wygląd samolotów - baaaaaardzo dobre. Broni do dyspozycji mamy kilkanaście rodzajów (a takie bomby kasetowe na ten przykład rzeczywiście rozrzucają ładunki po dużym obszarze). Zwrotność zależy od masy samolotu i od wysokości, autopilot ma takie same tryby pracy, jak w prawdziwym Tornado, słowem - bardzo dobra robota.

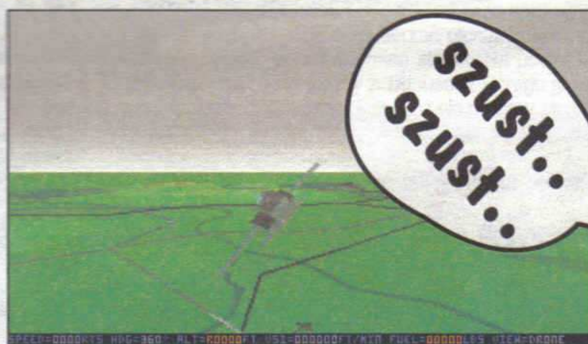
2. Wszystkie misje które są dostępne dzieją się na wyimaginowanym obszarze wymyślonego państwa. Na szczęście mamy do dyspozycji edytor misji, możemy nawet zaprojektować całą kampanię (a ustalać możemy praktycznie wszystko, włącznie z pogodą). Grać można też po kabelku z kolegą i na dużej szybkości połączenia, czego na przykład nie było w grze Dog Fight.

3. Symulacja bardzo dobrze odwzorowuje rzeczywistość - tak więc latanie do rzeczy prostych nie należy. Na szczęście jednak w autopilocie można sobie ustawić prawie wszystkie parametry lotu (włącznie z wysokością i prędkością)...

4. Muzyka jest dosyć specyficzna - to znaczy że nie wszystkim musi się podobać. Podczas lotu zaś słychać jedynie dźwięki naturalne - coś wybucha, coś dzwoni, szumi itp. Grafika jest bardzo szczegółowa (widać na przykład linie energetyczne i światła ciężarówek),

wiatraczki







lecz niestety nie cieniowana (a raczej nie rozmywana choćby metodą Gourauda) - no przesadziłem, horyzont cieniowany to jest.

5. Rozwalać jak najwięcej i najdokładniej wrogie obiekty. Przede wszystkim zaś dokładnie wykonać cel misji, aczkolwiek za inne rozwalone obiekty też możemy otrzymać punkty (w rzeczywistości nie o punkty tu chodzi, lecz o zaliczenie misji). Należy również wykazywać się pewną dozą zmysłu taktycznego i na przykład nie lecieć wolno na kolumnę czołgów i to od jej przodka...

Ocena: 32 macha 2,8
Komputer: PC

A&G



LHX

1. Zapomnij.

2. Gdym chciał je opisać, Naczelny tylko popukał się w głowę. Wspomnę więc tylko, że jest ich od groma i są nawet fajne: niszczenie transportów, samolotów, baz, misje specjalne itd. Krótko mówiąc - gra się trochę.

3. Buraczna - animacja jak za czasów XT/4, 77MHz, panel kontrolny conajmniej średniowieczny. Nie postarali się chłopcy.

4. Jak w każdej staroci, więc darujmy sobie.

5. Teraz trochę więcej:

a) Z powodu silnej obrony powietrznej, lot na dużej i średniej wysokości niewskazany. Uwaga na niebieskie kropki - to wrogie śmigłowce i samoloty (już wiesz, po co Ci Sidewindery). Rakiety odpalaj z odległości w miarę rozsądnych, bierz pod uwagę ruch celu i osłony, jakie daje teren. Jeśli możesz zniszczyć cokolwiek, zanim wystartuje, zrób to - jakąkolwiek bronią.

b) Po prostu dużo lataj. Nie ma jakiegoś genialnego haczyka - jeśli będziesz agresywny i szybki, historia Cię zapamięta.

c) W każdym scenariuszu trzeba być uważnym i nie spieszyć się. Wlecenie w sam środek kotła, pełnego broni plot. to świadome samobójstwo. Cele należy niszczyć miarowo, tak aby nie zagrali Tobą w dwa ognie. Dzięki dość grubym opancerzeniom wszystkich czterech Twoich śmigłowców, zawsze masz w razie nieprzyjemności możliwość zmiany adresu.

Ocena: 3 łopaty
Komputer: PC, Amiga

Luke



TFX









1. Realizm jest taki sobie, to znaczy latamy nie istniejącym samolotem nad teoretycznie realnym obszarem świata, lecz nie przypominającym zupełnie rzeczywistości. Jest parę rzeczy wziętych z Retala (jak na przykład kwadratowa mapka podzielona na sektory za którą nie można wylecieć) jeszcze bardziej obniżających ów realizm.

2. Misje... Tutaj TFX okazuje się być całkiem niezły, mamy do dyspozycji kilka rodzajów misji (od treningowych, aż po całe kampanie gdzie musimy zadbać nie tylko o własny samolot, ale o całą eskadrę), a przede wszystkim jest tryb Arcade - czyli po prostu Zulu Alert z Retala. Nic tylko grać!

3. Lata się całkiem nieźle - symulacja gdzieś na poziomie TORNADO, nieźle odzwzorowywująca podstawowe reakcje maszyny. Czasami (na sprzęcie klasy 386) denerwuje nieco powolność reakcji samolotu na stery (szczególnie, gdy przed nami wyświetlanych jest jeszcze kilka maszyn), ale można to przeżyć.

4. Muzyka całkiem całkiem - można jej słuchać nawet podczas lotu! Grafika zaś jest prawie rewelacyjna - ładne obiekty na ziemii i niebie, cieniowane.

Doskonałe są efekty "pogodowe" takie jak na przykład zachód słońca. Tak jak w Strike Commanderze możemy "pokręcić głową" i porozglądać się... A byłbym zapomniał, podczas lotu zmienia się nawet nasłonecznienie kabiny (zróbcie beczkę).

5. Zależy od rodzaju misji, na przykład w Arcade trzeba zniszczyć wszystkie samoloty i jeszcze parę celów naziemnych - zaznaczonych na mapie na czerwono. W innych misjach należy przede wszystkim ściśle trzymać się wskazówek komputera pokładowego, inaczej High Score nie będzie...

Ocena: 3,1 macha
Komputery: A1200, CD32, PC

A&G



F 15 II

1. Prawdę powiedziawszy, symulator F - 15 II, jeżeli chodzi o realizm latania nie jest zbyt dobry. W trakcie lotu nie czuje się maszyny, przeciążenia, oraz prędkości. Możemy robić różne dziwne ewolucje nie ponosząc konsekwencji zwrotu śniadania, czy też utraty przytomności. W trakcie lotu z prędkością naddźwiękową możemy wypuścić podwozie, bez żadnych problemów, po czym jak gdyby nigdy nic wciągnąć je z powrotem. Mimo tych kilku drobnych incydentów możemy rozwijać większe prędkości na wyższej wysokości. Pikując w dół zwiększamy prędkość, mamy możliwość katapultowania się, oraz przy zbyt małym ciągu zaczynamy spadać.

2. Scenariusze podstawowe to LIBYA, PERSIAN GULF, VIETNAM, oraz MIDDLE EAST. W zasadzie wszystkie z nich są tak samo mało skomplikowane i różnią się jedynie czasem, miejscem, ukształtowaniem terenu, oraz celami do zniszczenia. Poszczególne misje polegają na zniszczeniu jednego celu podstawowego (PRIMARY TARGET), oraz jednego dodatkowego (SECONDARY TARGET), po czym należy grzecznie wrócić do bazy. Oczywiście po drodze natkniesz się na samoloty wroga, oraz bezlitosne wyrzutnie rakiet ziemia - twój samolot, sterowane za pomocą radarów.

3. Lata się doskonale, bezproblemowo. Jeżeli ktoś jest super leniem to może nawet włączyć sobie autopilota. Owszem czasami nic się nie dzieje, ale wtedy można przyspieszyć upływ czasu i już jesteśmy nad celem.



4. Grafika jest prostą wektorówką, na szczęście wypełnianą. Rzeźba terenu przy włączonych najwyższych szczegółach jest średnio urozmaicona. Efekty dźwiękowe są znośne aczkolwiek chciałoby się coś lepszego.

5. Punkty zdobywa się niszcząc obiekty wroga. Im więcej tym lepiej. Największą ilość punktów otrzymujesz za główny cel (PRIMARY TARGET), następnie za cel dodatkowy (SECONDARY TARGET), lotnisko wroga, samolot, wyrzutnie rakiet, statki, oraz radary. Ilość punktów także zależy od poziomu na którym grasz. Im wyższy poziom tym więcej punktów (na ROOKIE dostajesz najmniej, na ACE najwięcej).

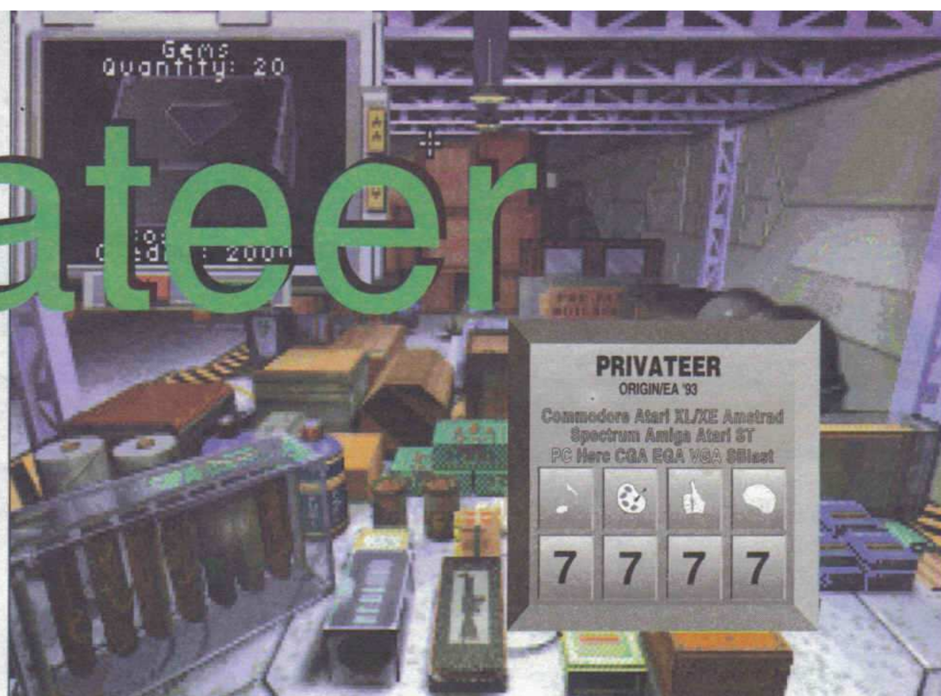
Ocena: 1,5 macha
Komputery: Amiga, PC, Atari ST

EMILUS

Privateer







W świecie tak to już jakoś bywa, że jeśli miało się dobry pomysł (i jeszcze potem się go dobrze opracowało), to wykorzystuje się go do granic możliwości. Trudno powiedzieć czy to dobra praktyka, ale gracze nie lubią monotonii...

Firmą uprawiającą takie właśnie praktyki jest niewątpliwie "Origin". Przykłady... ależ proszę bardzo. Dawno, dawno temu (zapewne gdzieś w odległej galaktyce) pojawił się "Wing Commander" i wszyscy zapieli z zachwytu. Potem pojawiła się jego ulepszona wersja i wszyscy oszaleli. Nieco później można było kupić "Strike Commander'a" - grę czasami bardzo do "Wing Commander'a" podobną i pomimo kilku niewątpliwie dobrych "fajerwerków" dosyć słabą. Jeszcze później na rynek wypełzło "Wing Commander Academy" - czyli tak naprawdę "Wing Commander" z możliwością tworzenia własnych misji. Potem zaś... Cóż, potem "Origin" zbankrutowała (i nic dziwnego) i została wykupiona przez "Electronic Arts". Po tym niewątpliwie nużącym wstępie (oj za dużo tych "Commander - ów") należy jednak przejść do rzeczy. Otóż rzeczą ową jest gra "Privateer". Gramy sobie w nią już od pewnego czasu i trzeba przyznać, że tak naprawdę to sami nie wiemy czy jest dobra, czy też nie nadaje się do niczego...

"Privateer'a" możnaby (i wielu zresztą tak czyni) zupełnie spokojnie nazwać "Wing Commanderem III". Latamy bowiem sobie statkiem kosmicznym po obszarze Imperium Ziemskiego. Gdzieś tam są Kilrathi, gdzieś toczy się z nimi nawet odległa wojna. Statkami kierujemy dokładnie tak samo, jak w poprzednich "częściach" gry, grafika którą widzimy podczas lotu też jest dokładnie taka sama (i, co tu dużo kryć, wygląda na nieco starawą, wszak mamy już AD1994 i takie gry jak "Doom", czy choćby nawet "X - Wing" i "Frontier"). Jedyne, co się zmieniło, to wygląd baz, w których lądujemy, są one naprawdę ładnie wykonane i jest ich dosyć dużo, jako że zatrzymywać się można w różnorakich stacjach kosmicznych, jak też na planetach.

Słowem, chciałoby się powiedzieć, szmira. Jednak z powiedzeniem tego ohydnego słowa wstrzymamy się przez chwilę. Jest bowiem coś, co ratuje "Privateera", coś co sprawia, że pomimo upływu kilku miesięcy i pomimo faktu ukończenia tejże gry ciągle w nią gramy - dla przyjemności.

"Privateer" jest bowiem grą handlową opartą na pomyśle zerżniętym z "Elite". Jesteśmy sobie kupcem, którego mało obchodzą wielkie międzygwiezdne konflikty - chcemy zamiast tego po prostu się obłowić.

Dokonać tego możemy na kilka sposobów. Pierwszym z nich jest latanie na własną rękę pomiędzy planetami i handel. Jest to jednak na dłuższą metę nieopłacalne, a poza tym po pewnym czasie staje się mało ciekawe. Co gorsza, jeśli nie jesteśmy dobrym pilotem, to narazimy się z pewnością na pewne (i to nawet bardzo duże) straty ze strony krążących wszędzie piratów. Oczywiście na wszystko jest metoda, sami możemy w końcu zostać piratem (wystarczy w tym celu rozwalić jedynie jakiś statek i zabrać jego ładunek, najlepiej razem z pilotem). Cały problem w tym, że po pewnym czasie okazuje się, iż bardzo wielu ludzi ściga nas po całej galaktyce (aby uzyskać nagrodę za naszą głowę) i nie bardzo jest się gdzie przed nimi schronić.

Tak więc po wielu takich przygodach gracz decyduje (i o to chodzi), by zacząć wykonywać misje przydzielane przez różne gildie (praktycznie w każdej bazie znajduje się biuro którejś z nich, gdzie można się do nich przyłączyć, ba, są nawet automaty z misjami - podobne do automatów z wodą sodową). Misje, jak to misje: a to coś gdzieś trzeba dostarczyć, a to patrolować jakiś teren. Z początku wydają się one jeszcze jednym gadżetem. Ot, wykonujemy misję, inkasujemy pieniążki i szukamy innych metod szybkiego zarobku. W krótkim jednak czasie okaże się, iż zostaliśmy wplątani w niezłą międzygwiezdną aferę, powiązaną z jednym z przedmiotów, które przewoziłeś. W końcu okaże się też, czym było to coś, co udało nam się obudzić na początku dema...

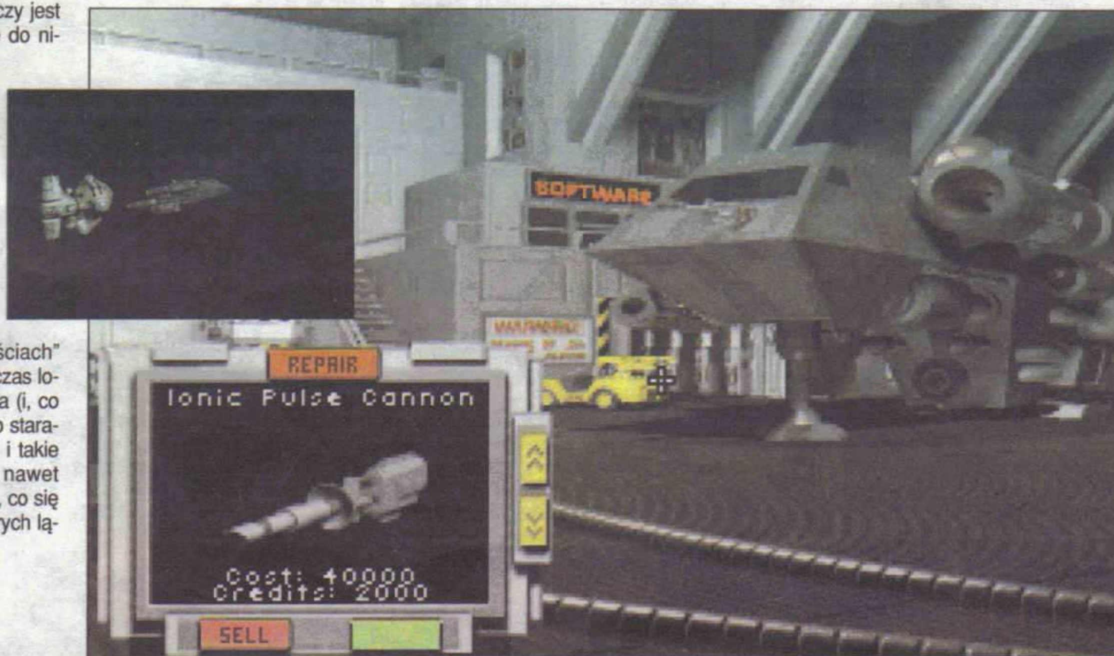
Aby przemierzać otchłanie kosmosu trzeba mieć statek. Na początku startujemy z Tarsusem, którego główną zaletą jest to, iż nie musimy za niego płacić. Gdy jednak wzbogacimy się odpowiednio, to będziemy mogli wybierać pomiędzy Centurionem (szybki, zwrotny itd. ale towaru to w niego wchodzi mało), a Orionem (duży luk towarowy, silne osłony - po prostu coś dla kupców).

Oczywiście każdy statek można wyposażać w przeróżne gadżety - broń (torpedy fotonowe, rakiety, lasery), systemy zakłócania, nowy komputer itp. Ważne są również silniki i hipernapęd, a tak na marginesie, to aby dokonać skoku nadprzestrzennego trzeba najpierw wlecieć w taką niebieską chmurkę gazu w Jump Point. Na pewno nie upłynie wiele czasu zanim sprzęt zainstalowany na twoim choćby nawet i Orionie okaże się być więcej wart niż sam statek.

Szczupłość miejsca nie pozwala nam się więcej o "Privateer'ze" rozpisywać, choć prawdę mówiąc nie bardzo jest o czym. Pomimo swoich wielu niewątpliwych wad (wspomniana już grafika, niezbyt wygodne sterowanie z klawiatury - jest po prostu niezbyt płynne) można w nią sobie zagrać i mieć z tego dużo przyjemności. Cóż, drogi czytelniku, jeśli lubiłeś "Elite" i lubisz "Frontier'a", to "Privateer" (ale nazwy) też Ci się pewnie spodoba. W każdym bądź razie przyjemnego grania życzą

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 732 tys. (z VAT)



Project

Pewnego dnia, a był to piątek, w czasie gdy ludzie z zapartym tchem oglądali w telewizji pana Edwarda Ś., który w ostatniej sekundzie dostępnego czasu z trudem wypowiedział treść hasła "Tsyborg tsyborgowi oka nie wykole", stało się coś nietypowego. Właśnie w tej samej chwili spadł na Ziemię w okolicach bieguna północnego uszkodzony statek kosmiczny. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie główna organizacja do spraw lotów kosmicznych, która wydała zakaz kontaktowania się z obcymi cywilizacjami. (Tak to prawda - w tym roku czyli 4121 cały świat jest już zjednoczony, nie ma podziałów na państwa, a stowarzyszenia są wspólne dla całego globu. Co ważniejsze ludzie są już głęboko przekonani o życiu istot myślących na innych planetach). Wiadomość o tym zdarzeniu stała się natychmiast ściśle tajna. Ekipa naukowców robiła, co mogła, ale nie udało się odzyskać danych z roztrzaskanego komputera pokładowego. Mimo tego odremontowano statek, a elementy doszczętnie zniszczone zastąpiono nowymi, z tym że o wiele prymitywniejszymi. W końcu, w największej tajemnicy zorganizowano start odnowionego statku. Przez pomyłkę, której nie zdążyłeś wyjaśnić przed odliczaniem (podobne nazwisko) zostałeś wepchnięty do kabiny i wysłany na przymusową wycieczkę jako kolejny Gagarin. Przez komputer dowiedziałeś się, że twoim zadaniem jest penetracja galaktyki i poznanie aktualnej sytuacji w jakiej znajdują się inne cywilizacje, pamiętając o interesach Ziemi. Po rozmowie z obcym podobnym do lamy dowiadujesz się o innych rasach, o Przymierzu zawiązanym z powodu najazdów wrogich robotów i naruszania przez nich Strefy Neutralnej. Ardeńczyk zwraca się do ciebie także z prośbą o wsparcie ich w walce z wrogiem, chcącym podbić całą galaktykę.

Od tego momentu liczysz już tylko na siebie. Na początek radzę ci polecieć na Maka Bolę - siedzibę Przymierza. Tam, po skontaktowaniu się z siecią komputerową planety dostaniesz do wyboru kilkanaście misji różnego pokroju: bojowe, szpiegowskie itp. Jako rozgrzewkę polecam zadanie dostarczenia walizki tajnymi wiadomościami (Arden Diplomatic Pouch) do Newhome III. Tego typu misje są doskonałą szansą na poznanie galaktyki, zyskanie prestiżu, a nawet otrzymanie w nagrodę odznaczeń, tym bardziej, że nie wymagają specjalnego wysiłku. Po wykonaniu większej ilości misji dostajesz także stopnie wojskowe, im wyższy stopień posiadasz, tym trudniejsze zadania masz do dyspozycji. Największym uznaniem w oczach Przymierza cieszą się misje bojowe (np. zniszczenie konwoju wroga) i szpiegowskie, do których wykonania niezbędny jest robot szpiegowski (Spy - Bot).

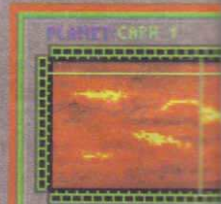
Najbardziej istotną sprawą w "Project Nomad" jest jednak komputer główny Koroków (Master Control Robot). Jego zniszczenie, a co za tym idzie unieszkodliwienie wszystkich robotów, będących pod jego kontrolą, stanowi główny cel gry. Dokonanie tego dzieła jest stosunkowo proste, ale nieco czasochłonne (Ja skończyłem grę w 11 godzin 21 minut). Po pierwsze poprzez handel wymienny należy uzbroić się w najlepszy dostępny ekwipunek (silnik, wyrzutnia rakiet, skaner, pole siłowe, Sound Blaster itp.), aby mieć jak największe szanse na sukces. Po drugie trzeba zaopatrzyć się w niezbędne narzędzie zbrodni rakiety Quietus (najlepiej w systemie Leo lub Regulus - na planetach zamieszkanych przez rasę Phelonese), przynajmniej 4. Na koniec pozostało już tylko spakować manatki i wyruszyć na planetę Losten, w systemie Achernar, sektor 2, 6, spotkać się ze śmiertelnym wrogiem (krążownik o nazwie Mastership) i doprowadzić do szczęśliwego zakończenia.

Dla ułatwienia tobie trudów i znojów podróży międzyplanetarnych poniżej przedstawiam trochę informacji przydatnych w czasie gry, rozpoczynając od charakterystyk wszystkich ras występujących w galaktyce.

- Ardeńczycy. Założyciele Przymierza (Alliance). Ich rasą zarządzają rodowici mieszkańcy - Grangers, którym podlegają 4 gildie: Myśliwych, Kupców, Inżynierów, Mędrców.
- Altec Hockers. Pochodzą z systemu Sulafat w sektorze 2, 0, jednak można spotkać się z nimi w najdalszych systemach i różnych planetach. Są dobrym źródłem informacji, specjalizują się w wiadomościach o rasach, legendach i faktach, niewiele wiedzą o urządzeniach i handlu, nie interesują ich dobra materialne. Komunikują się telepatycznie, dlatego też znają język Shaasa, niezrozumiały dla pozostałych mieszkańców galaktyki.
- Bellicosianie. Zadziorni i zawistni, ich ojczystą planetą jest KOB01. Posiadają złą sławę bezwzględnych najeźdźców, którzy walczą tylko dla przyjemności i chęci zysku. Łatwo ich poznać po jaszczuropodobnych pyskach.
- Chanticleer. Przyłączyli się do Przymierza zaraz po Ursorach. Znani jako doskonali strzelcy. Większość czasu spędzają w okolicach rodzimej planety - Second Harmony. Ich przedstawicielem, a raczej przedstawicielką, bo cała rasa Chanticleer to kobiety jest Shoban 1. Ich flotę łatwo rozpoznasz po żółtych myśliwcach.
- Kenelmowie. Najstarsza, starożytna rasa. Uważani za wielkich snobów. Z legend wynika, że wierzą oni w kamień zwany "The Kelm", a ich głównym celem jest zamiana czystej energii na wytwory materialne.
- Korok. Najbardziej agresywna rasa, a może raczej rodzaj robotów. Powstali w wyniku realizacji planów pewnego szaleńca, który stworzył centralny komputer tzw. MCR mający za zadanie przeprogramowanie wszystkich najdoskonalszych modeli robotów w niecnych celach. Zaatakowali system Acubens bez wypowiedzenia otwartej wojny. Zniszczyli większość Floty Ardeńskiej. Byli główną przyczyną powstania Przymierza. Ich główną siłą jest MCR, który kontroluje wszystkie roboty. Najprostszym ze znanych modeli Koroków jest WR - 4000. Zazwyczaj operują one lekkimi myśliwcami. Ulepszonym modelem, który wykorzystywany jest w krążownikach i dużych transportowcach jest WR - 5000. Prędzej czy później usłyszysz o najnowszym typie - WR - 6000, jednak jest ich niewiele, a służą do sterowania krążownikami eskortującymi główny komputer Koroków.
- Musin. Najbardziej heroiczni i odważni członkowie Przymierza. Producenci wyśmienitej technologii doskanerów. Ich ojczystą planetą jest Newhome III w systemie Leo Minoris.

Są dumni ze swojego pochodzenia i bohaterskich czynów, lubią więc komplementy. Ich facjata mocno przypomina wygląd wiewiórki, a wzrost wynosi około 3 używane (a więc sztywne) skarpety typu Standard Lux. (Pure Cotton)

- Phelonese. Dość samolubne istoty o twarzach kotów. Władzę na ich rodzimej planecie - M'rrlow obejmuje Minefer. Rasa ta znana jest powszechnie z produkcji znakomitych systemów wyrzutni pocisków oraz jednych z najlepszych rakiet w galaktyce (Crystal Velos Missile). Poza doskonałą jakością, ich produkty wyróżniają się też najwyższymi cenami.
- Shaasa. Wywołują współczucie u większości istot myślących z powodu swojej naiwności i wręcz głupoty. Zazwyczaj są dobrze nastawione do ludzi i innych stworzeń, mają jednak kłopoty z porozumiewaniem się ze względu na własny, skomplikowany język. Zrozumiała dla obu







NOMAD

PROJECT NOMAD
PAPIRUS DESIGN '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



8	7	7	7

stron konwersacja możliwa jest tylko przy pomocy specjalnego translatora. Jednak Shaasa są głównie słynni jako najwięksi wydobywcy złóż metali, minerałów i gazów. Zamieszkują planety - kopalnie w sektorze 4, 2.

- Ursorowie. Najwięksi przyjaciele Ardeńczyków, byli pierwszymi, po założycielach członkami Przymierza. Znani przede wszystkim z najlepszych osłon energetycznych. Ich reprezentantem jest Walks - Home - World, władca planety BlueLake-Shorz.

- Pahrump. Odpowiednik ruskich spod Pałacu Chamstwa i Głupoty w Warszawie - handlują wszystkim od używanej zapałki przez noktowizor po działko protonowe własnej roboty. Nikt nie wie w jaki sposób dostali się do Przymierza - nie wyróżniają się ani odwagą ani wysokiej jakości produktami, są tylko piątą kulą u nogi (czy może drugim kołem u wozu? Gdzie kucharek sześć tam... Hmm... No cóż, te rozważania zostawmy na inną okazję).

Rodzaje rakiet: (Kolejność zależna od jakości. Pierwsza - najgorsza)

Hunter Missile, Death Strike Missile, Crystal Velos Missile, Quietus Missile.

Urządzenia wspomagające pracę statku. (Kolejność według jakości)

Wyrzutnie rakiet:

Impact Mloader, Crystal Strike Mloader, Seeker Mloader, Seeker Two Mloader, Tracker Mloader.

Silniki:

Go - far Engine Booster, Venture Engine Booster,Vantage Engine Booster

Zakłócacze fal radiowych:

Discors Jammer, Com - Cloak Jammer, Tumble Jammer, Tangle Jammer

Skanery:

Spector Scanner, Scent Scanner, Quick - look Scanner, Argus Crystal Scanner, Super - seek Scanner

Generatory pola siłowego:

Siege Shield Booster, Blast Shield Booster, Energy Fence Booster, Quartz Shield Booster, Mighty Fence Booster

Pożytecznym sprzętem są też wszelkiego rodzaju roboty: Gasbot (do gromadzenia gazów), Minebot (robot - górnik), Farmbot i Ranchbot (2 wersje robotów do zbierania organizmów żywych), Orebot (do gromadzenia minerałów), Archbot (znajduje na kiedyś zamieszkanych planetach pozostawiony sprzęt - komputery, roboty).

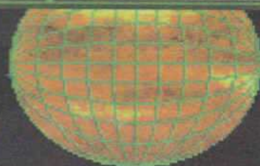
"Project Nomad" nie zachwyca ani grafiką ani oprawą muzyczną, jednak ciekawy pomysł wojaży międzygwiezdnych i połączenie wszystkich dobrych cech "Wing Commandera", "X - Winga" i "Star Controla" czyni z tej gry bardzo dobry produkt, który spodoba się zarówno wielbicielom gier handlowych, miłośnikom symulacji, jak i fanom strzelanek.

PIOTRAS

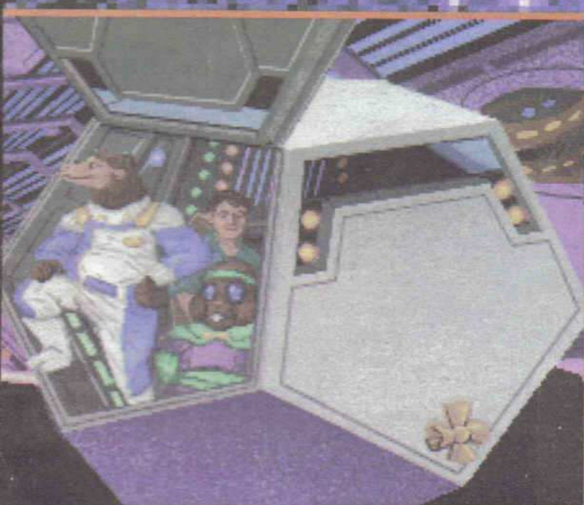
ISS
PLANET: -
TIME: -
SYSTEM: SULAF



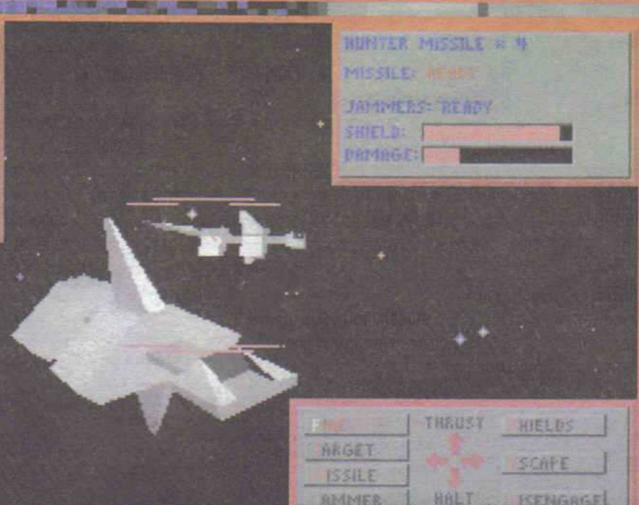
ATMOSPHERE:
ETHANE
NITROSYL CHLORIDE
SULFUR DIOXIDE
LIFEFORMS: NONE
ALUMINUM
COBALT
COPPER













Retur

Ta gra jest wyjątkowa. Nie dość, że wyprodukowała ją legendarna firma "Infocom" (pamiętacie choćby "Hitchhikers guide to the galaxy"?), nie dość, że posiada niezłą grafikę i rewelacyjną muzykę, to jeszcze jest chyba pierwszą przygodówką w której wszystkie dialogi słychać wyłącznie przez Sound Blastera (na głośniczku lepiej nie próbować, choć można). Poza tym obsługuje się ją w rewelacyjny, absolutnie nowatorski sposób (jajogłowi powiedzieliby: obiektowo zorientowany). Można by o niej pisać i pisać, ale wydaje się nam, iż co innego będzie dla was cenniejsze, jako że gra jest trudna...

Pierwszą rzeczą którą musisz zrobić to podnieść kamień i rzucić w sępa, aby zmusić go do odlotu. Potem udaj się do latarni, pogadaj z latarnikiem i obejdź latarnię dookoła. Z winorośli (utnij ją nożem) i desek zbuduj tratwę, popłyń w dół rzeki i wysiądź przy rozwalonym moście.

Jesteś teraz w West Shandar. Najpierw udaj się do najdalszego budynku na prawo, zabierz pudełko i wajchę (a myszki zostaw w spokoju, pijaku!). Następnie wybierz się do szkoły (dzwonek uderz nożem), pogadaj z przemiłą nauczycielką i weź od niej notatnik. Potem wejdź do budynku naprzeciwko, pogadaj z szefem i przeczytaj wszystkie informacje w szafkach. Wybierz się do młyna (stań naprzeciwko mostu i w lewo), wyjdź drugimi drzwiami ignorując grubasa, weź klucz i uruchom koło młyńskie. Teraz znów do miasta: wejdź do ostatniego budynku na lewo otwierając sobie drzwi właśnie znalezionym kluczem. Zabierz baterię, a kasę ograb z biletów i pieniędzy. Potem udaj się pod most i daj chłopaczkowi bilety, zrewanżuje Ci się czymś, co wygląda jak śmieć (a w każdym razie tak to będziemy nazywać). Następnie wybierz się znów do młyna. Zacznie się wielka popijawa. Kiedy grubas naleje ci szklaneczkę, wylej ją do kwiatka, wznieś toast i udaj że pijesz. Powtórz to cztery razy, a grubasek zmorzony przewróci się i otworzy przejście do podziemnego królestwa (GUE). Nie wchodź tam jeszcze, wyjdź z młyna, wejdź z powrotem, odegraj komedię trzy razy (aż powie "Damn few") i poproś o kluczyki. Teraz możesz zejść do podziemi, ale wcześniej zabierz grubasowi flaszkę.

Zejdź w dół i otwórz drzwi kluczykami od samochodu. Wyjdź z nowo znalezionego młyna, jesteś teraz w GUE. Idź do miasta, to East Shandar. Najpierw udaj się do Moodocks Armoury, pogadaj z nim i zagraj w Survivora (nie da się przegrać). Gdy wygrasz, Moodock da ci miecz i monetę (aby to zrobił trzeba użyć "End conversation"). Wyjdź od niego i przejdź przez most. Przy pomniku bohaterów skręć w lewo i spod pomnika głupców zabierz książkę z dowcipami. Idź dalej w lewo, do Snoot's Farm. Wejdź do budy przez okno (pamiętacie "Loaded weapon"?), potem zajrzyj do drugich drzwi z lewej. Tam piękna Rebecca Scott da Ci w mordę, ale potem będzie już milsza. Gdy otrząśniesz się z szoku pozwiedzaj mieszkanko. Nagraj warczenie Alexis, zabierz lusterko leżące w biurku obok łóżka. W kuchni zabierz mydło ze zlewu, napuść wody i wrzuć je do niej - będziesz miał pianę. Umyj w niej śmiecia, okaże się, iż był to bardzo zabrudzony kawałek dysku. Zabierz jeszcze termos ze stołu i mięcho z lodówki. Wyjdź teraz z budy i pójdź na górę. Gdy tylko spotkasz następnym razem Rebeccę, nie zapomnij zrobić jej zdjęcia.

W silosie pokręć wajchą (tą znalezioną w West Shandar) zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Silos zrobi "bum" i wysypią się z niego marchewki. Pójdź jeszcze do góry, zapukaj do domku z prawej i kliknij na ikonce "Apologetic". Dopiero teraz możesz zabrać pudełko z trawnika. Idź teraz do obory i wydój krowę. W tym celu weź troszkę siana, połóż, podpal i ogrzej ręce. Teraz możesz doić (ale tylko do termosu). Daj krowie marcheweczkę i wyjdź.

Teraz znów do budy Rebeki. Nalej wody do flaszki i idź do miasta. Przy Incineratorze pociągnij za wajchę 1, wrzuć pudełko (to z trawnika), znów wajcha 1, potem wajcha 2. W szufladzie znajdziesz drut, ochłódź go wodą i zabierz. Za jego pomocą otwórz pierwszy budynek na lewo. W środku złap szczury i natychmiast włóż je do pudełka. Potem dwa razy potrząśnij torbą i voila, znalazłeś gwizdek.

Idź teraz na koniec miasta, na rozstajach w lewo. Podnieś płytki z ziemi, obróć się i podnieś ramkę. Włóż do niej płytki i dostaniesz puzzle (no cóż, odmianę piętnastki). Ułóż je (rozwiązaniem jest zdanie: "Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for"). Obróć się znowu i zabierz kawałek dysku oraz dwa kamyki Illuminitu. Wróć do miasta, w hotelu wynajmij pokój. Gdy już w nim będziesz, połóż Illuminit na stoliku, włącz radio i wyłącz światło. Uśniesz i będziesz śnił o Morfeuszu (czarnym charakterze tej gry). Gdy się obudzisz włącz światło, zabierz Illuminit i wyjdź.

Przelej mleko do flachy i idź wydoić krowę (pamiętaj o ogniu i marchewkach). Teraz na rozstaje i do Lasu Szeptów. Wzrok będzie ci się pogarszać, gdy zobaczysz napis "Can you see galactic milky - way" pociągnij łyk mleka. Przejdź przez las do przystani. Uderz w dzwonek (trzy razy), a przewoźnikowi pokaż monetę Moodocka. Znajdziesz się na Ferryman's Island. Wejdź do domu Canuka i przeczytaj kaczcе pergamin. Okaże się, iż był w niej zaklęty Canuk właśnie. Pokaż mu kawałki dysku, a zmniejszy cię on i wrzuci do butelki. Połaź po umieszczonym tam statku znajdź kod do sejfu i sam sejf. W środku będzie kawałek dysku i coś metalowego. Zabierz to i wyjdź z butelki trzymając w ręku lusterko.

Canuk będzie usiłował cię zakaczkować, ale ponieważ trzymasz lusterko, to czar odbije się. Nakarm kaczkę pergaminem i zabierz jajko które zniesie. Wyjdź z domku, otwórz jajko nożem, a w środku znajdziesz... pergamin (bez sensu, no nie). Wracaj do łodzi i z powrotem przez las. Idź do kowala i daj mu do naprawienia miecz (zapłać, rzecz jasna).

Idź teraz do lasu prawą drogą z rozstajów. Znajdź metalowe drzewo i uderz je mieczem. Zabierz monety i wracaj do kuźni. Poskarż się, że miecz się złamał, dostaniesz receptę na nowy. Idź do mostu, a potem w lewo do łódki Bena. Pogadaj z nim, zapytaj go o węzeł, a nauczy cię go wiązać. Pokaż mu zdjęcie Rebeki, dostaniesz list. W końcu daj mu receptę na miecz, a da Ci on True Dwarven Sword. Wracaj do lasu...



Tam zaś daj łucznikowi mleko, zostawi łuk i strzały. W ciemnicy zapal zapałkę, w podzięce otrzymasz trochę pyłu. W pułapkę wrzuć cokolwiek, a potem przetnij ją mieczem. Posłuchaj panienki drzewka i uderz trzykrotnie posąg dzika (mieciem). W środku znajdziesz kawałek dysku. Wracaj teraz do domku Canuka.

Mieczem podważ magnes i trzymając go przed domem zadmij w gwizdek. Pojawi się sęp, który od tej pory będzie cię zawoził gdzie zechcesz (wystarczy, że klikniesz na mapie). Leć na farmę, napełnij termos i flachę mlekiem i idź za oborę. Posyp mięso pyłem i rzuć sępom. Teraz możesz iść dalej by zabrać sępi pazur.

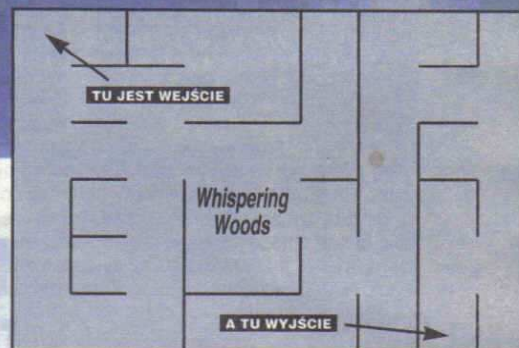
Teraz wybierz się do Klifu Rozpaczy i zabierz linę. Zapłać Benowi za łódź i popłyń (do silnika trzeba włożyć szczury). Wejdź do domku wiedźmy, pokaż jej mleko a pozwoli ci zabrać klatkę z nietoperzami. Daj jej list od Bena i zabierz lagę. Wyjdź przez bagna (przejście jest tam, gdzie laga nie tonie). Teraz do West Shandar. Pokaż szefowi książkę dowcipów, a przetłumaczy jeden. Nauczycielka powie, że Rebeka może też coś przetłumaczyć. Znajdź ją, odegraj jej słowa nauczycielki i pokaż książkę, a przetłumaczy

n to Zork

RETURN TO ZORK
INFOCOM '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

9	8	8	10













dowcip. Następne przetłumaczą wiedźma i kowal (jemu, rzecz jasna, trzeba zapłacić). Idź do doliny sępów (tam gdzie zaczyna się gra) i wykop nożem roślinkę obok znaku. Przy Klifie Depresji przywiąż linę do drzewa, zejdź do Klubu i odegraj publiczności dowcipy. Wygrasz konkurs i otrzymasz kawałek dysku.

Latarnikowi daj Kawałek Illuminitu a dostaniesz ostatni kawałek (uff, czego? Dysku, ma się rozumieć!). Idź na górę latarni, przywiąż linę do barierki, do liny pazur i rzuć ją. Zrobi się z tego most, przejdź po nim i udaj się do świątyni, gdzie pobłogosławisz miecz i zabierzesz statuetce tarczę.

Idź w prawo do obozu karłów, dadzą ci hełm. W kopalni czeka cię trochę rozgrywki zręcznościowej, skręcaj wagonikiem tak: LRPRLRSRLLRS (L - lewo, R - prawo, P - prosto).

Wyjdziesz na placyk z posągami. Daj im (od lewej) co następuje: lagę, pazur, termos, nic, hełm i pudełko, tarczę i teleorb). Połóż kawałki dysku w misce, naciśnij zielony przycisk i pogap się na wariatów. Będziesz miał teraz złożony Latający Dysk Fro - coś tam. Zabierz wszystkie przedmioty!!!

Wróć teraz do postumentu bohaterów i pójdź w prawo. W jaskini trolli załóż hełm (no, to jest właściwie kask górniczy). Pierwszemu trollowi przyłóż z lewa, drugiemu z góry, a trzeciemu z dołu. Nakrzycz na króla, da Ci naszyjnik. Wróć do lasu, idź do pająka i pokaż mu naszyjnik. Czmychnie, a ty będziesz mógł przeciąć pajęczynę i iść do zapory powodziowej. Tam nabierz flachę wody (od wewnętrznej strony wodospadu). W lesie szeptów wypuść nietoperze, weź ich odchody i rozpuść w wodzie. Masz teraz napój niewidzialności. Przy Klifach Rozpaczy obróć się i idź w lewo. Rzuć dysk, który rozbije zaporę złudzeń. Strzel z łuku w rękę, a otworzą się drzwi. W środku wypij miksturę i odegraj strażnikowi warczenie Alexis, a przestraszy się i ucieknie. Na most rzuć WSZYSTKIE przedmioty, opuści się, a potem podniesie, już bezpieczny. Przejdź po nim, a spotkasz się z Morfeuszem. Aby go zniszczyć musisz go pokonać w Survivorze (oj, nie było to łatwe)...

Potem pozostanie Ci już tylko otrzeć łezkę, gdy wszyscy mieszkańcy tego świata będą Ci wylewnie dziękować (no, może nie wszyscy). A potem, cóż, potem możesz bać położyć się spać, czego stanowczo NIE życzą

Alex & Gawron

Lost in Time

LOST IN TIME I & II
COKTEL VISION '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



9 | 7 | 9 | 10

Niedawno ukazała się angielska wersja gry pt. "Lost in Time". Programiści firmy COKTEL VISION włożyli w nią naprawdę sporo pracy i widać to. Jest to bardzo dobra gra przygodowa z extra grafiką na VGA i niezłym dźwiękiem (oczywiście na SOUND BLASTER). Właściwie brak tu dema. W grze wcielasz się w postać pewnej laski, która podróżuje w czasie i w związku z tym ma sporo przygód.

Statek

Grę zaczynasz na dolnym pokładzie statku "BRISCARDE". Spod stołka wyjmij gwóźdź, zza beczek lampę i gąbkę, którą musisz zmoczyć. Wytrzyj nią plakat na ścianie, a zobaczysz sęk w deskach. Następnie zejdź na dół i wyjmij z leżącej beczki butelkę. Podejdź do pompy i polej ją oliwą. Gdy wypompujesz już wodę, będziesz mógł wyjąć spod łańcucha korkociąg. Wróć na górę. Przy pomocy korkociągu wydłub sęk. Pogadaj z Yarubą. Da ci nóż, którym wytniesz stopnie na filarze. Dostałeś się na środkowy pokład. Z kontenera wyjmij szmatkę, której użyj na wiszącym kółku (w głębi po lewej). Otworzysz nim schowek, gdzie będzie leżało mydełko FA. Za pomocą korkociągu zetrzyj je na wióry, po czym wsuń je w szparę (O. F) pod drzwiami (na początku po prawej).

Brama

Stoisz przed zamkniętą bramą. Z URSUSA wyjmij pipetę, fajki i akumulator, a z koszyka jabłko. Daj je koniowi. Na bramie wisi kartka. Kartkę przeczytaj, lotkę weź. Teraz musisz do pipety nabrać kwasu i polać nim kłódkę.

Dom i ogród

Podejdź do drzwi domu i zdejmij znad nich obrazek oraz wyrwij klamkę z drzwi. Drut z obrazka połącz z klamką. Podnieś kawałek drewna. Potem skieruj się w stronę latarni. Obejdź ją i weź butelkę i beczkę. Zawartość flaszki przelej do akumulatora i przymocuj do niego klamkę owiniętą drutem. Otrzymasz magnes. Wróć do drzwi i przez dziurkę (O. F) od klucza wrzuć lotkę. Do szpary (O. F) przyłóż ów magnes i wyciągnij klucz. Wejdziesz do domu. Otwórz szafkę i wkręć korek, zabierz drut i szpachlę. Znad ławy weź kij, wymień go na pogrzebacz w kominku i podłóż drewno. Weź wiosło, gaśnicę zostaw. Teraz idź do krypty. W dziurze na schodach połóż obrazek. Wpisz ile lat miał gościu (u mnie 37). Gdy już zjedziesz na dół, postaw beczkę na podłodze i weź butelkę. Za pomocą korka strąć puszkę i idź do latarni. Pójdź w to miejsce, gdzie stała beczka i wybij szybę pogrzebaczem. Wyjmiesz wąż ogrodniczy. Jedną końcówkę przywiąż do drzwi latarni, drugą do drzwi krypty. Teraz wystarczy ją tylko wysłać na dół, a drzwi staną otworem. Wejdź tam. Ze schodów weź but i wyjmij z niego klucz, otwórz drzwi. Znajdziesz się na przystani. Odkręć zawór i na razie zawróć. Z okna weź kawałek szkła. Idź na górę. Z szuflady wyjmij pamiętnik i tubkę. Za pomocą wiosła dostaniesz się do szafy, w której leży brzytwa (możesz sobie ogolić nogi). Na biurku leży luneta. Znajdź przy jej pomocy wrak statku i zanotuj herb. Wdrap się po drabinie na samą górę. Zza zasłony weź butelkę, a samą zasłonę potnij brzytwą. Teraz musisz wrócić do krypty, aby otworzyć pudełko (szyfrem jest herb). Wyjmij włókno i pamiętnik. Wyjdź z krypty i pójdź do studni. Podłącz wąż do kranu, a koniec włóż do studni. Teraz musisz go naprawić. Przydatne będzie włókno szklane i szpachla. Odkręć wodę i wyjmij korek, który właśnie wypłynął. Przy okazji odetnij kawałek węża. Wróć na przystań. Trawkę po prawej stronie potraktuj najpierw substancją z tubki (ACID SOLUTION), szkiełkiem i odrdzewiaczem (RUST REMOVER). Ujrzysz szparkę (O. F) mechanizmu. Włóż do niej pogrzebacz. Otworzy się brama. Wylej wodę z łodzi używając buta, a dziurę zatkaj kawałkiem zasłony i korkiem. Zanim odpłyniesz, otwórz beczkę kawałkiem węża. Pozwoli ci to zostawić ją na lądzie (NIE ZAPOMNIJ O TYM!!!). Teraz do łodzi i w drogę.



Domek nad skałami i ogród

Wejdź do środka. Z szafki wyjmij miniaturę statku i sos. Z koszyka wyjmij chustkę, gwóźdź i chleb. Za pomocą gwoździa zdejmij żyrandol i wyjdź na zewnątrz. Teraz połóż na dachu chleb polany sosem i odetnij linę od koła, które właśnie strąciła mewa. Będziesz musiał następnie zrobić kotwicę z liny i żyrandola (najpierw zdejmij świeczkę). Teraz wystarczy tylko mocny rzut i jesteśmy z powrotem w ogrodzie. Potrzebna będzie beczka, więc będziesz musiał po nią wrócić. Gdy ją zdobędziesz, idź do domu i rozpal ognisko. W tym celu podłóż chustkę, polej naftą (KEROSENE) i wyjmij zapałkę z butelki ze statkiem za pomocą rurki. Po zapaleniu ognia wysunie się dywanik, na który postawisz beczkę. Zatkaj ją świeczką i przesyp do niej piasek ze skrzynki. Otworzy się TOP SECRET przejście w ścianie. Lecz zanim tam wejdziesz, weź gaśnicę.

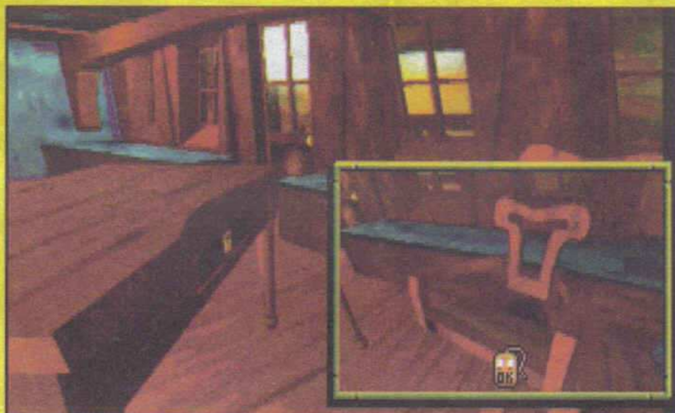
TOP SECRET MIEJSCE

Nabierz wody do pipety. Przed skrzynką połóż FLOATS. Koło filaru leżą obcęgi - weź je. Podejdź do skrzyni. Powieś na poziomym drucie twój własny drut i przetnij tamten. Polej wodą kłódkę i popsikaj gaśnicą. Pozwoli Ci to ją przeciąć. Otworzy się skrzynia. Teraz wystarczy wysłuchać pewnego palanta, który będzie truł przez 10 min. (najlepiej wcisnąć ESCx3). Tak wygląda koniec pierwszego epizodu.

Na koniec kilka uwag co do obsługi. Einstein twierdzi, że gra chce XMS memory - coś koło 800KB. Jedno jest pewne - myszka jest konieczna. Przydałaby się też jako taka znajomość języka angielskiego.

PS. Aby użyć przedmiotu należy wcisnąć prawy przycisk myszy, wybrać przedmiot i najechać nim na górę ekranu (to coś to chyba walizka).

WASYL & EINSTEIN & ŻYD







Lost in Time episode II

Dolny pokład:

I znowu jesteś na pokładzie statku. Obcęgami wyjmij drewniany kołek (po lewej). Zejdź na dolny pokład, hakiem otwórz skrzynię i wyjmij jej zawartość. Wróć na górę i pójdź przed siebie aż do końca. Po prawej stronie znajdziesz wiosło. Połącz je z kołkiem i gumą. Dołącz do tego pogięty gwóźdź. Otrzymasz bosak. Idź do wnęki. Zobaczysz wystającą linę. Zahacz ją bosakiem i ściągnij. Wbij korkociąg w ścianę i przywiąż do niego koniec liny. Znajdź pudła (BOXES). Będzie tam małe okienko. Wyjmij przez nie zaschniętą rybę, idź na dziób i otwórz drzwi po lewej stronie.

Górny pokład:

Znajdujesz się w kabinie kapitana. Z masztu zdejmij flagę, spod fotela wyjmij srebrny kluczyk. Przejdź do kabiny po lewej stronie. Spod dywanu wyjmij złoty klucz. Otwórz nim szufladę i wyjmij stempel oraz sztylet. Pójdź teraz do pomieszczenia po prawej stronie. Z szafki wyjmij sól oraz miseczkę, a ze stołu weź plasterki banana. Wróć do dużej kabiny. Po prawej stronie stoi szafa. Postaw koło niej miskę, nasyp tam soli i polej to syfem z tubki (ACID SOLUTION), a Galipso (papuga) trochę się uspokoi. Wejdź ponownie do prawej kajuty i przetnij dywan sztyletem. Otworzy się przejście. Stoisz na korytarzu. Wejdź do pomieszczenia o nazwie CELLAR i otwórz skrytkę w maszcie za pomocą korkociąga. Wyjmij klucz. Otwórz nim drzwi do magazynu (STORAGE). Z półki weź butelkę. Znajdź teraz VERY ELEGANT drzwi. Wejdź tam. Z sekretarzyka wyjmij pierścionek, a zza zasłony klatkę. Teraz przy pomocy mapy (w górze ekranu) przenieś się do HOLD. W skrzyni znajduje się tajny mechanizm. Otwórz go przy pomocy sztyletu. Wyjmij proszek i chusteczkę. Wróć do CELLAR. Posyp proszkiem maszt. Pozwoli Ci to wrócić do kabiny kapitana. Wejdź do prawej kajuty. Polej płynem z butelki chustkę i przetrzyj umywalkę. Przyłóż teraz do niej stempel i zapisz hasło. Podejdź do szafki i przez dziurkę (O. F) wrzuć pierścionek. Znajdziesz się w MUSIC ROOM. Spod stołu weź płytę, a zza szafy gramofon. Wróć do kapitana. Plasterki banana przełóż do klatki, a klatkę postaw na stole pod obrazem. Galipso tam przeleci. Wtedy nakryj klatkę flagą. Na obrazie znajdź FIRE FROM THE CANNON. Zobaczysz sejf. Wpisz tam kod z umywalki i wyjmij pudełko, w którym jest pistolet. Po lewej stronie jest klucz, a na froncie dziurka. Znajdź jedno i drugie. Wyjmiesz giwerę. Teraz otwórz dużą szafę i wyjmij klucz ze szkatułki. Weź klatkę z papugą i zejdź na dolny pokład. Idź do skrytki, z której wyjąłeś mydło i postaw tam na moment klatkę. Gdy ją podniesiesz, otworzy się dotychczas zablokowana klapa do pomieszczenia z Yorubie. Teraz wystarczy tylko przekręcić klucz i już jesteś na dole. Zza beczek weź bawełnę i połóż ją pod słupem. Otwórz skrytkę (w słupie) i przytrzymaj ją w pozycji otwartej obcęgami. Teraz włóż do środka bosak, a wypadnie butelka. Przetrzyj ją gąbką, tak aby odkleiła się naklejka. Wyjmij ze szpary w deskach naszyjnik i połącz go z pistoletem. Przestrzel kajdany Yorubie. Będzie on wolny, lecz przy okazji oberwie po nogach i pójdzie w trans. Podaj naklejkę Melkiorowi, a wszyscy znajdziecie się na wyspie.





Wyspa:

Idź w prawo. Na ziemi będzie leżał orzech. Przedziuraw go korkociągiem i podnieś. Przy pomocy pipety wessij resztki mleka. Zagadaj teraz z dzieciakiem. Okryj jego zwierzaka flagą i daj mu mleka. Młody się podjara i poda Ci hasło. Pozwól je powtórzyć papudze, a drzwi staną otworem. Przy pomocy klucza wyjmij monety z dna klatki i włóż je do szpary w drzwiach. Poznasz Makandala. Wyśle Cię on do Dali po bluzkę jakiejś panienki. Przeniesiesz się teraz przed drzwi Dali. Musisz jej zaiwanić ową bluzeczkę. W tym celu zanim Dalia się kapnie zabierz jej książkę. Gdy ona będzie jej szukała na górze, ty przepędź pająka za pomocą lusterka i szmata jest twoja. Wrócisz do Makandala. Połóż hologram na stole i otwórz okno. Podnieś hologram. Pojawi się Melkior, Makandal się przestraszy i schowa się za fotel. Będziesz miał okazję wlać mu do kubka eliksir, który otrzymałeś od Dali. BAMBO wypije go, a Ty weźmiesz jego kubek. Gdy wrócisz do Dali otrzymasz nową fiolkę. Idź z powrotem do Makandala. On również da Ci nową buteleczkę. Wymieszaj ich zawartości - otrzymasz lekarstwo przywracające pamięć. Zanieś je Serapinowi. W zamian za to otrzymasz sól. Połącz ją wraz z resztkami mikstury od Dali. Powstanie cukier. Gdy dasz go psu bez problemu dostaniesz się do kuchni. Teraz musisz się streszczać. Ze stołu weź worek i wyjmij z niego kwiatek i wanilię, a włóż węgiel z ogniska. Połóż go teraz (worek) na stołku koło wózka. Wpełznie do niego wąż. Teraz szybko worek do ognia i po sprawie. Dziecko jest bezpieczne, lecz to nie koniec. Musisz pozbyć się Jarlatha (to ten gość, którego spotkałeś przy sarkofagu). Spotkasz się z nim na zwalonym drzewie nad przepaścią. Wystarczy rzucić mu w twarz kwiatkiem aby ten odbył lot nurkujący w malowniczą przepaść. Teraz już pozostaje końcowe demko, polecenie DEL i przypływ 18 MB na twardzielu.

Wasyl & Einstein













Larry 6







Nasz przyjaciel Larry Laffer znów stoi przed niepowtarzalną szansą przerwania celibatu. Tym razem za sprawą telewizyjnego show "Stallions", w którym zajął drugie miejsce (na dwóch uczestników) i w ramach nagrody pocieszenia dostał się do luksusowego pensjonatu "La Costa Lotta" rojącego się od ponętnych panienek... To co, pomożemy Larry'emu?

Na początku porozmawiaj z Gammi'e (recepcjonistką) i weź klucz ze skrzynki po lewej stronie. Idź do swojego pokoju na górę. Zabierz kwiatek z wazonu i przeczytaj karty informacyjne ze stolika. Idź do łazienki i odkręć kran - fajna woda, nie? Coś z tym trzeba zrobić! Łap za telefon i dzwoń po hydraulika (76) i pokojówkę (75). Teraz idź na korytarz i wyręcz obsługę zabierając wszystko z wózka (pamiętaj, że ma dwie strony). Zejdź na chwilę na dół i wracaj do siebie. Z poduszki zabierz pewien niepozorny gumowy przedmiot o kolosalnej roli w historii ludzkości. W łazience jest już hydraulik (pogadaj z nim, ci ludzie na całym świecie są tacy sami), trzeba mu zwędzić klucz francuski i pilnik. Jak już sobie pójdzie możesz skorzystać z toalety - pamiętając o podkładce i papierze toaletowym.

Idź na basen, zabierz sflaczałego bobra spod ściany i futerał z pływającego baru. Pomajstruj przy futerale: znajdziesz okulary i szmatkę do czyszczenia, z nitki do zębów i owej ścierki zrobisz całkiem przyzwoite kąpielówki. Idź do jadalni - pierwsze drzwi na prawo od recepcji. W lodzie znajdziesz pomarańczę. Potem - do kuchni. Za pomocą koła ciężarówki nadmuchaj bobra. W zlewie zmocz szmatkę. Tradycyjnie pogrzeb w śmieciach: kubeł smaru jest Twój.

Ponownie na basen: przebierz się w kąpielówki, pogadaj z Billym (ratownik), weź klucz i idź na wieżę. Tam za pomocą mydła zrób odbitkę klucza, a następnie użyj pilnika na tym znalezionym - masz kopię! Teraz spadaj. Wyczołgaj się z basenu, oddaj Billy'emu klucz, wsiadaj na bobra i płyń do baru. Wezwij kelnerkę (waląc bobrem o wodę) i pokaż jej kopię klucza. Pogadaj z Merrily i daj jej klucz do wieży. Chwila relaksu - nie ostatnia na tych wczasach!

Teraz część zdrowotna (pierwsze drzwi na lewo od recepcji). Porozmawiaj z Garrym (spróbuj go rozebrać, będzie zabawnie, potem "Try again"), weź prospekt z lady. Wejdź w drzwi po lewej, wręcz Rosie kwiatek i baw się dobrze.

Następnie wejdź w drzwi po prawej, potraktuj tłok smarem, a kocioł po środku - kluczem. Weź brudny filtr i idź do pomieszczenia kąpieli błotnych. Zdejmij kwiatki z postumentu i za pomocą klucza przekręć kamerę. Pogadaj z Char (w błocie) i Thunderbird (na siłowni). Z siłowni zabierz też pas od aparatu do masażu. Teraz zdezorganizuj lekcję aerobiku - czeka wolny postument, a własne możliwości znasz. Porozmawiaj z Cavaricchi i uwolnij ją od ciężaru identyfikatora. Za jego pomocą otwórz bramkę po prawej stronie budynku i z kubła w namiocie zabierz karton browarów ("sześciopak"?). Teraz do wartowni i przywłaszcz sobie kajdanki strażnika.

Idź do baru (schody na lewo od wyjścia z basenu), weź z kontuaru zapałkę, potknij się na kablu, pogadaj z Burgundy i daj jej browar. Wyjdź na korytarz i przejedź się z Artem (operator tej hybrydy klozetu i deskorolki). Gdy na wschodnim końcu trasy odwróci maszynę, pogadaj z nim i daj mu zapałkę. Art na chwilę zniknie: otwórz pokrywę z tyłu i rozłącz kluczem przewody. Po powrocie Art trochę się zdziwi, zaoferuj mu pomoc i po przechwyceniu latarki dyskretnie wyjmij z niej baterie. Teraz weź kolejny sześciopak i daj Burgundy (ma skubana spust, prawie jak Kopalny!) - ponownie potykając się na kablu i biorąc kolejną zapałkę. Wejdź na scenę i zabierz zza kulis suknię. Teraz na siłownię i obdaruj Thunderbird kajdankami. Idź na korytarz, zapukaj w dowolne drzwi, a następnie w czwarte drzwi na lewo od recepcji. Zaliczasz kolejną uroczą przygodę.

Następnego dnia idź do gabinetu kosmetycznego (schody w dół w lewym skrzydle budynku), pogadaj z Shable (pierwsza po prawej) i zabierz kabel. Teraz do Char: daj jej baterie, odgryź izolację z kabla, włóż wtyczkę w kontakt, a drugim końcem rozwal elektryczny zamek. Poinformuj o tym Char i po raz kolejny zażyj perwersyjnych rozkoszy.

Dalej naprawiaj maszynę odtłuszczającą: w kuchni umyj w zlewie filtr i włóż go na miejsce (nie zapomnij zakręcić pokrywy!). Pasem z siłowni załataj dziurę w rurze po prawej i sprawdź, czy całość działa.

Idź do szatni, przebierz się w ręcznik (otwórz pierwszą z prawej szafkę i użyj ręcznika na sobie) i udaj się do sauny. Cav i Burgundy niestety zajmują się sobą, ale jesteś o srebrną bransoletkę do przodu. Wychodząc weź kąpiel błotną i prysznic. Przebierz się w szatni w normalne łachy i idź do pomieszczenia masaży po perłę - leży na podłodze.

Teraz idź do Shable i obdaruj ją (?) sukienką. Na plaży będziesz mógł zobaczyć, jak dalece posunęła się degrengolada zachodniego świata.

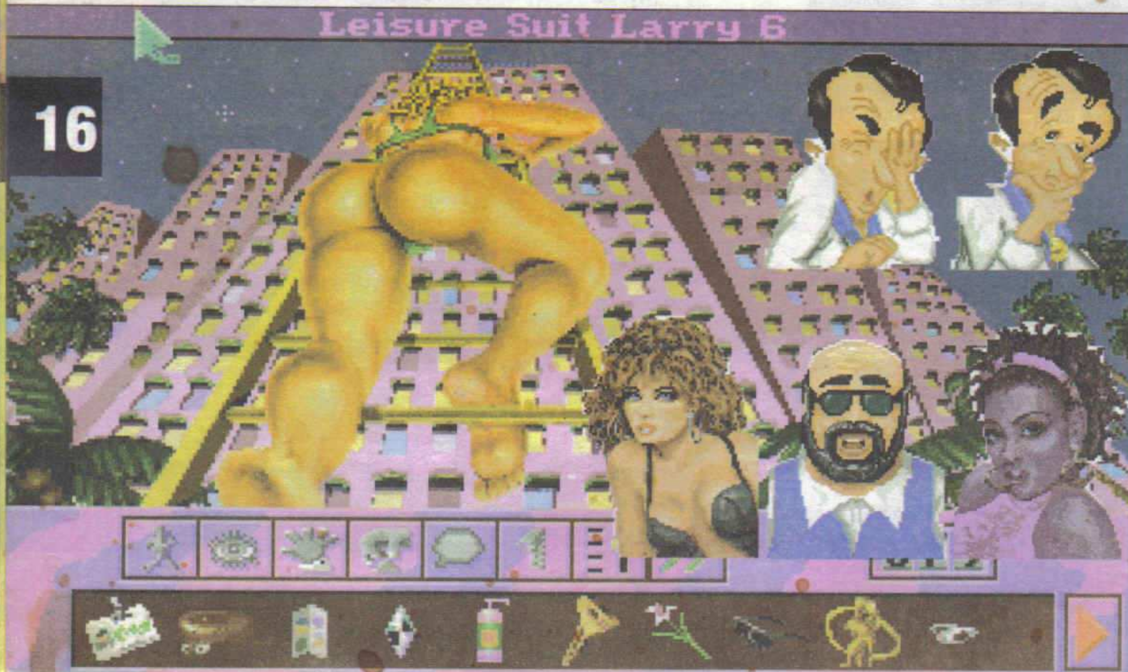
Czas na Gammie: poinformuj ją, że maszyna jest w porządku, idź za nią i podłącz do drutów. Daj jej pomarańczę i idź na plażę (pod drzwiami na prawym skrzydle znajdziesz butelkę wody mineralnej). Zabierz szampana i pokop w piasku - stara lampa jest Twoja. Pójdź do jadalni i zamroź ściereczkę w lodzie.

Wróć do Gammie, daj jej ściereczkę i wodę: znów Cię wystawili do wiatru, biedaku... Nie pękaj! Nalej tłuszczu z kranu do lampy i zamroź szampana (maszyna jest przy Twoim pokoju). Przejdź do kuchni i windą do posiłków jedź na górę - drzwi otwierasz majstrując przy przyciskach. Zapal zapałkę od niebieskiego płomienia, a od zapałki lampę. Wręcz Shamarze bransoletkę, diament (oderwany od obroży), lampę, orchideę, perłę, posążek, słowa i szampana.

Wygrałeś, Larry! Wreszcie Ci się udało. My zaś możemy się wreszcie odespać przed kolejną częścią Twoich przygód.

Alex & Gawron

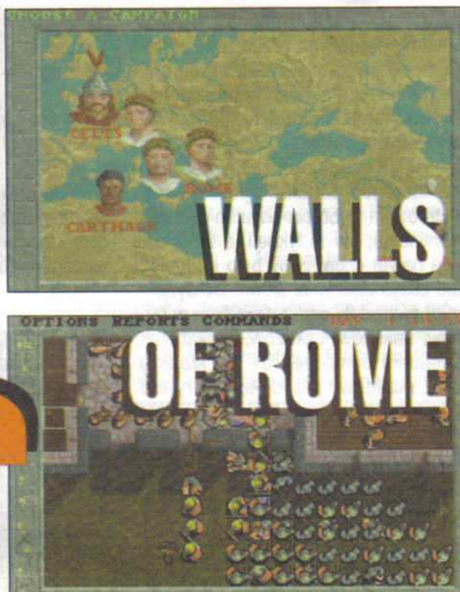
P. S. Thanx for support to: Borygo, Paweł Kranzberg, Luke and Sir Tenley.






1 Walls of Rome

2 Fantasy Empires



Rzymianie byli bitnym ludem. Bili się między sobą, bili sąsiadów (tych bliskich, mieszkających o rzut włócznią, i tych dalekich, żyjących o rzut rakietą balistyczną) i nawet własną monetę bili. Aby nie było to monotonne czasami bywali sami bici.

Walls of Rome przewiduje bicie obustronne: Rzymianie sąsiadów i sąsiedzi, w tym przypadku Scytowie, Celtowie lub Kartagińczycy Rzymian. Bić się można w skali mikro, w bitwie, lub w kampanii, będącej serią kilku bitew. Niezależnie od wszystkiego bitwa zaczyna się 1 dnia miesiąca i polega na obronie lub ataku twierdzy (np. wału Hadriana). Prócz wojsk mamy sprzęt oblężniczy, służący budowie wież, robieniu podkopów, wspinaniu się na mury i przypiekaniu wrogowi boczków na odległość.

Dowodzimy oddziałami sformowanymi przez siebie w koszarach, gdzie również ukryte są rezerwy (nie można całej armii wyprowadzić na raz w pole). Podczas walki ważna jest zatem ocena, czy w danej chwili potrzebujemy na gwałt pikinierów, rycerzy (chodzi o swordmenów, bo rycerstwa oczywiście jeszcze nie wynaleziono), czy łuczników. Celem bitwy jest zajęcie wyznaczonych obiektów lub zniszczenie odpowiedniej części wojsk nieprzyjaciela.

Jeśli nie wystarcza nam kilkadziesiąt gotowych bitew i kampanii możemy sięgnąć do edytora scenariuszy i po wybraniu dowolnej mapy terenu przygotować własną wersję rzezi. Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt rodzajów jednostek i planujemy wszystko począwszy od liczebności i wyposażenia oddziałów, a skończywszy na wskazaniu animacji po zwycięstwie jednej ze stron. Można nawet zaprząc do walki trolle i tym podobne paskudztwa, choć nie jest udowodnione czy żyły w czasach rzymskich.

Walls of Rome to gra przyjemna i warta podłubania, tym bardziej, że grafika i muzyka raczej zachęcają.

Sir Haszak

Producent: Mindcraft
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
Siege - dokładnie ten sam interfejs, też zdobywanie zamków, tyle że wojska nie z tego świata: trolle, gobliny itp.; PC
Ambush - druga część Siege; tym razem zarabiasz pieniądze wykonując niebezpieczne misje eskortowania kogoś, napadania lub wręcz zwalczania jakiejś plagi; PC

FANTASY EMPIRES

Jest to kraina dość niespokojna, zważywszy, że co chwila ktoś kogoś najeżdża, wymusza okup (zwany eufemistycznie pomocą - AID) lub używa magii, zsyłając na adwersarzy śmierć, meteory, trzęsienie ziemi, trąby powietrzne czy pioruny. Jeśli dodam, że we wszystko zamieszane są postacie z Dungeons & Dragons, a gra jest napisana w konwencji Warlords, to wszystko stanie się jasne.

Jeśli masz tonę czasu, możesz spróbować pożyć chwilę w tym świecie. Aby udało ci się przeżyć powinieneś budować zaraz po opanowaniu nowego królestwa KEEP (wojsko przestaje ci ginąć w niewyjaśnionych okolicznościach). Potem kolejno wznosisz zbrojownię (ARMOURY - trenujesz w niej zwykłe oddziały, część bohaterów i budujesz machiny oblężnicze), świątynie (CLERIC TEMPLE - można wznosić tylko tam gdzie zauważono mnichów) i wieże magów (WIZARD TOWER - można wznosić tylko tam gdzie kręcą się magowie). Oczywiście na to wszystko trzeba mieć pieniądze!

Gdy już masz zabudowania i oddziały możesz zacząć prowadzić dyplomację i wojny. W dyplomacji należy uważać, gdyż wszystko, co powiemy, może być użyte przeciwko nam i w rezultacie skończyć



się atakiem lotniczym (użyciem magii), a trzeba powiedzieć, że wszyscy są bardzo pamiętliwi. Podczas bitwy (dowodzimy tylko jedną, wybraną jednostką) dobrze mieć broń miotającą (ELF lub HALFLINGS oraz katapulty i balisty, niezbędne przy zdobywaniu zamków). Sprzęt miotający może być z powodzeniem zastąpiony przez MAGIC - USER - ów. Należy jednak uważać podczas obrony, by jednym nieuważnym machnięciem różdżką nie pozbawić się połowy muru obronnego. Ponadto nie należy walić, gdzie popadnie, ponieważ magii jest wszystko jedno, czy do kasacji pójdzie oddział przyjacielski czy wrogi. Każdy oddział przeżywszy bitwę i ubiwszy w niej jakiegoś przeciwnika zyskuje wyższy poziom wyszkolenia (R - REGULAR, V - VETERAN, E - ELITE). To samo dotyczy bohaterów (HEROES), którzy jednak mogą zdobywać kolejne stopnie wtajemniczenia także w QUEST-ach. Czasami przynoszą z wypraw magiczne przedmioty, czasami nie wracają w ogóle. Jest w czym rzeźbić.

Poza tym dobra grafika i znośna (przez pierwszą godzinę) muzyka, świetne efekty dźwiękowe (zwłaszcza chrapanie). W grze brakuje większej ilości map (tylko jedna, modyfikowana w ograniczony sposób; na niej rozgrywa się 10 scenariuszy i generowane kampanie), funkcji statystycznych (skąd mam wiedzieć, czy jestem już największy, najpotężniejszy, najpiękniejszy i najskromniejszy) i zaznaczenia upływu czasu. Niemniej wszystkim, którym znudzili się WARLORDS I i II (nie wierzę!), Fantasy Empires godne jest polecenia, o czym spieszy donieść z natury nie używający magii

Sir Haszak



Producent: SSI & TFH
Rok produkcji: 1993
Komputery: PC 386, 4 MB
Podobne:
Warlords I i II - musisz zbudować imperium, w którym zjednoczysz ponad połowę zamieszkiwanego przez ciebie świata; gorzej zrobione bitwy, ale więcej scenariuszy (nieskończoność) i różne krainy; Amiga, PC

Jest taktycznie



SIM HEALTH

Jak przewidywałem, "Maxis" nie kazał na siebie długo czekać, i do serii "Sim" - ów dołączył kolejny - tym razem o przesłaniu głęboko humanistycznym, albowiem będąc (bendonc?) prezydentem, należy zatroszczyć się o zdrowie narodu.

Stopień realizmu - wrodzona cecha produktów tej firmy - przygniata konkretami i szczegółami systemu opieki zdrowotnej, podatków, instytucji ubezpieczeniowych, podaży, popytu itp. rzeczy, z których cieszyć się mogą wyłącznie teoretycy ekonomii. Na szczęście program nie wymaga ustawienia 101 warunków wstępnych przed przystąpieniem do gry, a niewiedza często pomaga nie rozdrabniać się na duperele i skupić na celu głównym. Sam w sobie jest on równie ambitny, co trudno nieosiągalny: musisz spełnić obietnice, które nieopatrznie ogłosiłeś komputerowym wyborcom, zanim dostałeś nominację; oni to łyknęli, a teraz nie tyle nawet chcą, żeby było im lepiej, ale żebyś dotrzymał słowa. Do dyspozycji masz cały arsenał środków w postaci nakazów, zakazów, delikatnych sugestii i pomocnej ręki (to rzadko) oraz punktowy przydział autorytetu (zwanego w kręgach zbliżonych do Sir H. "mocą"), który pozwoli Ci przepchnąć niepopularne decyzje. Niestety, jest go za mało (nie mówiąc już o pieniądzach), żeby wszystkim zrobić dobrze, czego dowodem są sondaże opinii publicznej. Po dwóch latach nadchodzi godzina prawdy, czyli kolejne wybory i wtedy albo nowa "moc", pieniądze i splendory, albo odejście we wstydzie i niesławie. Bądź jednak dobrej myśli - gra jest baaardzo realistyczna i ze wszystkich obietnic będziesz mógł się stopniowo wycofać, w głowach namieszać i wygrać ponownie. Jako trenażer chwytów poniżej pasa wszystkim szczwanym strategom, sportowcom, politykom i ich wyborcom bardzo ów program polecam.

Harry

Producent: Maxis
Rok wydania: 1993
Komputer: PC 386 4 MB RAM

Podobne:
Sim *. * (bez Sim Life) - wszędzie musisz rządzić i dzielić, tworzyć i niszczyć, a wszystko po to, żeby ludzie stwierdzili, że powinieneś to robić dalej.

Jest 15 grudnia 1100 roku. Przez okno sypialni królewskiej wkrada się osobnik o nieprzyjemnym obliczu i jednym pchnięciem noża robi dodatkowy otwór w ciele monarchy. Ten z powodu nagłej śmierci przestaje panować w królestwie i nad sytuacją. Jego zamek zostaje zdobyty i spalony, a w królestwie zaczyna się rywalizacja ambitnych baronów o dziedzictwo tronu.

Ten prosty scenariusz jest dziełem German Design Group, która, jak sama nazwa wskazuje, pochodzi z Niemiec. Nie byli jednak tak niemili, aby prócz języka ojczystego nie dodać opcji z językiem angielskim. Sam pomysł gry i jego realizacja dziwnie przypomina grę Defender of the Crown, ale rozminęlibyśmy się z prawdą, mówiąc, że gra jest wulgarnie zerżnięta.

Twórcy Heirs to the Throne tchnęli w stary, wysłużony pomysł nowego ducha. Oczywiście mamy państwo podzielone na ziemie, możemy kupować katapulty i budować zamki, ale możliwości tej gry w porównaniu z Defenderem są takie, że może się schować.

Jeżeli chciałbym wymienić wszystkie opcje Heirs to the Throne to wypełniłbym połowę Jest TAKTYCZNIE!, czego robić się nie godzi. Hańbą byłoby jednak nie wymienić chociażby kilku: zabawa dla 4 graczy, wybór herbu, rozbudowa zamku macierzystego od wieży do cytadeli, budowanie na podbitych ziemiach budowli od wież wartowniczych począwszy na twierdzach skończywszy, definiowanie na ile kawałków ma się rozpaść królestwo po śmierci władcy oraz czy ziemie królewskie mają się odnosić do baronów wrogo, przyjaźnie czy mają pozostać neutralne, uzależnienie wyniku walki od pogody i ukształtowania terenu. Nie jest to nawet 25% możliwości tej gry.

Do tego należy dodać dość kiepską, niestety, grafikę i średnią muzykę.

Jednym słowem - gra nie olśniewa, ale zmusza do użycia tego, co zazwyczaj powinno być między uszami.

Sir Haszak

Producent: German Design Group
Rok produkcji: 1993
Komputery: Amiga, C64, PC

Podobne:
Defender of the Crown - prekursor tego typu gier; musisz zjednoczyć średniowieczną Brytanię; wszystkie z wyjątkiem małego Atari



HEIRS TO THE TRONES

Vikings - akcja dzieje się na Wyspach Brytyjskich i w okolicach. Należy odeprzeć Normanów i oczywiście zjednoczyć kraj; Amiga (Kingdom of England II), PC



BUZZ ALDRINS

"Race Into Space" przypomina nie tak dawne czasy, gdy dwa supermocarstwa rywalizowały ze sobą w sferze politycznej, militarnej i technologicznej, próbując uzyskać choćby cień przewagi lub wykończyć przeciwnika olbrzymimi kosztami operacji (co w końcu miało miejsce). Tym razem arena zmagań jest częściowo nieziemska, albowiem rzecz dotyczy podboju kosmosu. Celem jest załogowe lądowanie na Księżycu, do czego trzeba dojść drogą "krok po kroku", przechodząc kolejne, coraz bardziej skomplikowane misje.

Jako kierownik programu kosmicznego USA/ZSRR (do wyboru) decydujesz o wszystkim z wyjątkiem pieniędzy, o które musisz się użerać z rządem/Politbiurem, udowadniając swoją przydatność udanymi projektami. Praca jest nerwowa, albowiem działasz pod presją napastliwych polityków, rosnących kosztów kolejnych misji, czasu i konkurencji, która nie czeka, aż wcielisz w życie swoje genialne pomysły.

Wygrana wymaga długofalowej strategii, albowiem pojedyńczy sukces daje ci co najwyżej punkty prestiżu, większe doświadczenie i mniejsze ryzyko przyszłych misji, nie gwarantując jednak ani ich powodzenia, ani końcowego zwycięstwa. Wprawdzie można zagrać nieczysto i nastawić przeciwnikowi wyższy poziom trudności (są one regulowane niezależnie), ale czy tak zwycięża rasowy strateg?

Gra zajmuje na dysku 16 MB; startuje i chodzi całkiem znośnie już na AT - ce, co, zważywszy na mocarną grafikę i efekty dźwiękowe, dobrze świadczy o umiejętnościach programistów. Prawdziwa moc, a więc płynna animacja i ryk rakietowych silników przy starcie, jest jednak osiągalna dla posiadaczy lepszych maszyn i kart muzycznych.

Harry

Producent: Electronic Arts
Rok produkcji: 1993
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 805 tys. zł (z VAT)
Komputery, na których śmiga: PC

Podobne: jedyne w swoim rodzaju

1 Sim Health
2 Heirs to the trones
3 Buzz Aldrins

7 CITIES of gold







Patrząc na smutny los Krzysztofa Kolumba ma się wrażenie, że ów biedak bardziej nadawał się na symbol Wielkiego Pecha, a nie odkrywców Nowego. Nie dość, że mu nie wyszło z odkryciem Ameryki, to potem musiał się jeszcze przyglądać zza krat, jak inni z pomocą jego map płyną na gotowe. Po 500 latach pora, by jego życiorys trochę wyprostować.

Hiszpania

Każdą podróż musisz zacząć i zakończyć kurtuazyjną wizytą na dworze monarchy (w prawo). Gdy wracasz "na plusie", nic Ci ze strony króla nie grozi, a jeśli przy okazji założyłeś parę fortów, misji czy osad, możesz nawet dostać awans (karierę zaczynasz w randze średniowiecznego podporucznika).

W biurze królewskiego pełnomocnika (Commissioner, w środku) możesz zapoznać się ze statystyką swoich podróży (procent odkrytych ziem i kopalń złota, liczba założonych fortów, osad i misji zakonnych, zysk), a także obejrzeć zgrubną mapę terytoriów odkrytych.

W porcie (Harbor Master, na lewo) kupisz statki, żywność, konie (przyśpieszają wędrówkę na lądzie i zwiększają udźwig ekspedycji) oraz nabyć w celach handlowych rośliny, zwierzęta i broń. Najmij rownież żołnierzy (min. 70 do założenia fortu), kopaczy (do ekspedycji i kopalń złota w górach - im więcej, tym lepiej) i zakonników (do utworzenia misji). A potem wsiądź na statek.

Po głębinie okręt płynie

Kontroluj trasę podróży z mapą (See Map). Oprócz Twego aktualnego położenia (biały kwadracik + współrzędne geograficzne u góry) pokazuje ona obszary, które już zwiedziłeś, co wzięte do kupy pozwala odnaleźć drogę powrotną skądkolwiek dokądkolwiek. Wracając do Hiszpanii (i tylko wtedy), możesz się wyluzować - wystarczy płynąć cały czas w prawo; jeśli chcesz ponownie trafić w to samo miejsce, nie musisz pamiętać jego współrzędnych - na mapie został już wykreślony kurs. Po drodze staraj się omijać burze (chmurki); każde uszkodzenie lub zatopienie okrętu (patrz wskaźnik "Hull Integrity") równa się utracie proporcjonalnej części ładunku. Równie groźne dla stanu Twojej floty jest pływanie w okolicach linii brzegowej - nadzianie się na rafy to 100 - procentowa gwarancja zatopienia jednostki. Po tym wszystkim pozostaje tylko jedno pytanie - dokąd?

Go West!

Pod względem historyczno - geograficznym gra precyzją nie grzeszy (nie wspominając już o losowej opcji Random World) - położenie i rozmiar niektórych części kontynentów są dalekie od rzeczywistości, a Majowie na Jukatanie do najbogatszych nie należą (chociaż powinni). Zawsze korzystna jest za to wizyta u Inków (pn. Ameryka Pd.), którzy są spokojni i hojni (do 2000 sztuk złota w każdej wiosce); przeszukując góry i rzeki masz dodatkową szansę swoją zdobycz powiększyć, nie mówiąc już o prozaicznym handlu z innymi plemionami, które w większości są grzeczne, jeśli Ty taki jesteś i czym bogate, tym rade.

Im bardziej w górę mapy, tym gorzej - tubylcy są coraz mniej przyjaźni i zasobni w złoto. Po odessaniu zasobów z Południa jedynymi liczącymi się posiadaczami walorów są, mimo kąśliwych uwag wstępnych, Majowie. Reszta plemion jest milczeniem i prezentuje się w najlepszym wypadku jak ubodzy krewni.

Nasi czerwoni bracia

Każde z plemion ma swój ulubiony sposób spędzania czasu - rolnictwo, polowania, dłubanie w drewnie, łupienie sąsiadów czy też rozrywki umysłowe (wymyślanie koła itp. rzeczy). Aby trafić do nich dobrym słowem, po wejściu do wioski znajdź szybko wodza i wręcz mu stosowny do zainteresowań dar (patrz tabelki). Trafianie czynem lub groźbą jest bardzo źle widziane, choć na krótką metę bywa skuteczne.

W głowę masz szansę dostać, gdy: (1) spacyfikowałeś, obrabowałeś osadę lub zabiłeś tubylca, (2) rozgrzebałeś cmentarz (Burial Ground), (3) wszedłeś na indiańską Ziemię Świętą (Sacred Ground), (4) chodzisz z bronią w odwiedziny, (5) nie lubią Cię (to zwykle plemiona z północy). Jeśli nawet byłeś przezorny i masz ekipę złożoną z tanich kopaczy (mała strata), zapomnij o dumie i pamiętaj, że ucieczka jest mądrością wojownika. Wyjście obronną ręką z zasadzki lub uziemienie mieszkańców wioski to zabawa na min. 500 ludzi, biorąc pod uwagę, że w drodze na statek będziesz się tak bawił nie raz. Aby uniknąć (1) i (5) - rozdawaj podarki (Drop Gift), olśniewaj tubylców (Amaze Natives) i próbuj handlu do upadłego; jeśli już polała się krew, weź, co się da i zniknij z tego terenu; (2) i (3) - omijaj z daleka; w wiosce najmij przewodnika - pytany (Talk To Native Guide), wskaże Ci nie tylko, co omijać, ale i gdzie wstąpić (złoto w górach i rzekach, pola kukurudzy, stada bizonów), (4) - daruj sobie.

Hierarchia wartości

Kluczem powodzenia wyprawy jest to, co przywieziesz (patrz tabelka). Przy okazji warto jednak pamiętać, że Twoi ludzie muszą coś jeść, niestety, toteż uzupełniaj żywność w każdej napotkanej wiosce na równi z załadunkiem złota. Gdy masz dużą ekipę tudzież maszerujesz przez góry/dżunglę, zapasy jedzenia schodzą błyskawicznie, a w osadach po drodze możesz znaleźć rezerwę raptem na 2–3 dni. Jeśli jesteś "full", strata któregokolwiek z ludzi równa się stracie części ładunku - warto o tym pomyśleć, zanim będzie za późno.

Harry

Producent: Ozark Software & Electronics Arts
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: Amiga, PC, Atari XL/XE, C - 64

Podobne: Pirates - bardziej przygodowa (bez podtekstów politycznych); Amiga, PC, C - 64

Co się opłaca

Towar przywieziony z Nowego Świata	Plants	Spices	Gold	Artifacts
Cena jednostkowa (w sztukach złota)	0.2	0.4	1	2.5

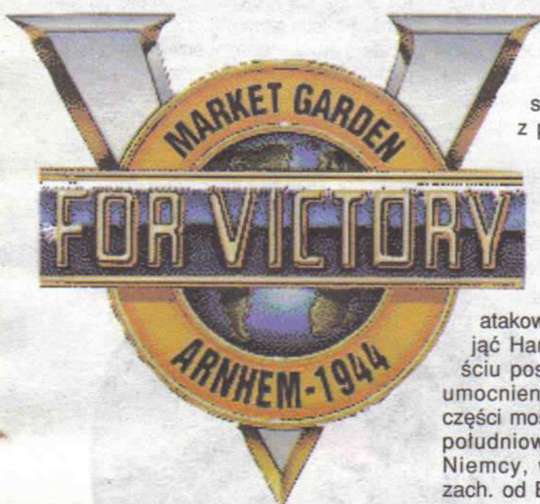
Towar załadowany w Hiszpanii	Food	Plants	Animals	Arms
Cena jednostkowa (w sztukach złota)	1	0.1	2	2

Ludzie i konie zabrani na pokład	Explorers	Soldiers	Clergymen	Horses
Cena jednostkowa (w sztukach złota)	4	40	20	3

Reakcja wodzów na dary

Plemię/Dar	Plants	Food	Animals	Arms	Horses
Farming	+++	+	0	−−	−
Hunting	−−	0	+++	+	0
Warrior	−−	0	−	++	+
Advanced	0	0	+	−	+
Cultured	+	0	+	−	+

Jest taktycznie



MARKET GARDEN

Ciężkie jest życie stratega,
Zwłaszcza bez 4 Mega.
(mądrość ludowa)

Złoto dla zuchwałych, a trzecia część V for Victory tylko dla posiadaczy 4 MB RAM. Niestety. Jeśli zacząłem już od wad, to muszę napisać o wyjątkowo cienkim algorytmie sterowania przez komputer wojskami. To nienormalne, aby wszystkie scenariusze (niezależnie od gry Niemcami, czy Aliantami) kończyć tak wysokimi zwycięstwami. Poza tym, jak zwykle, dwa okręty nie mogą pozwolić sobie na ostrzał tego samego celu.

Na szczęście Market - Garden zalety są w przewadze: nowy, wygodniejszy interfejs (m. in. na planszy głównej pokazane są główne cele bitwy i w czyim są posiadaniu), rożnorodność scenariuszy, opcję RANDOM VARIANT (przy niej nie jesteś pewien nawet jak się nazywasz), zróżnicowanie działań artylerii i udział jednostek polskich.



Jak zwykle w takich razach zabiorę się do pobieżnego przelotu przez 5 pierwszych scenariuszy (oczywiście z punktu widzenia Aliantów):

1. The First Bridge.

Postać zwiad zmechanizowany na płn. część Best Bridge. W tym czasie jednym pułkiem zająć Zon i zaatakować Driehoek; resztą zająć Harkenshagen. Po nadejściu posiłków skierować je do umocnienia mostu w Zon i płn. części mostu w Best oraz zdobyć południową część Best Bridge. Niemcy, wypadający na płn. - zach. od Best, tylko przez pierwszy dzień po wprowadzeniu odwodów są silni. Potem stają się z lekka oklapli i nieruchawi.

2. Hell's Highway.

Walisz na północ jednostkami amerykańskiej 101 DPDes. Nie należy się łamać dość silnymi jednostkami przeciwnika. Rajdem zwiadu zmechanizowanego zdobywasz Dtswijk, reszta prze frontem do klienta.

Z północy śmigają jednostki brytyjskie, które, prócz miażdżącego natarcia czołowego, powinny zdobyć się na rajd do Gassel. I po grzybkach.

3. Breakout of 30th Corps.

Posiadając wielką, skondensowaną moc pchasz większość jednostek przez most dla czołgów na kanale Skalda - Moza. Na zachód od niego budujesz most dla piechoty i po nim również zaczynasz przeprawiać jednostki. Po złamaniu pierwszego oporu Niemców część jednostek zostawiasz do zdobycia Dommelen, reszta ruchem strategicznym dopada Eindhoven i blokuje podejścia do miasta. Skończywszy zadanie główne (a nawet w trakcie jego wykonania) można puścić część oddziałów na Weert, będące drugorzędnym celem (nie radzę tego robić w ostatnim scenariuszu).

W międzyczasie można zbudować drugi most dla piechoty na kanale Skalda - Moza i pchać się na północ zachodnim brzegiem rzeki Dommel.

4. Screaming Eagles.

Do złudzenia przypomina scenariusz pierwszy, ale masz do dyspozycji 506 pułk, musisz opanować most w Veghel i zabawa trwa dłużej. Cały 506 pułk może podreptać do Veghel, gdzie bezstresowo spędzi resztę bitwy. Jeden pułk pchamy na most w Best, gdzie ma się okopać (wypadnie na niego cała dywizja). Reszta powinna pobiec na Zon i zdobyć Driehoek. Tam oczywiście kopiemy się po pachy. Po dwóch dniach robi się gęsto. Niemcy wyłażą z okolic Best i z północnego - wschodu i są wystarczająco silni, żeby nam dać klapsa w dziąsło. Na szczęście, ci z okolic Best wykonują absurdalne obejście od północy. Wspomożeni przez nadchodzące jednostki XXX Korpusu zajmujemy w zamieszaniu osadę Best i mimochodem Harkenshagen.



5. Greosbeeck Hights.

Jeden pułk świńskim truchtem zmierza na most w Nijmegen, tratując po drodze eteryczną obronę niemiecką. Po opanowaniu mostu wysyłamy podjazd do Fortu Lent, gdzie musi się on obronić przed zwiadem zmechanizowanym 9 DPanz. "Hohenstaufen" (reszta pułku przygotowuje obronę mostu). Jeden oddział posyłamy na straty, aby opanował Wyler. Pułk 504 walczy o mosty Heeg (zdobyć cały) i Grave (tu trzeba tylko uchwycić północny kraniec). To co zostanie przejściowo zajmuje Groesbeeck. Po krótkim czasie robi się nieciekawie na wschodzie; tracimy Wyler wraz z jednostką, która je zajęła (ale co złapaliśmy punktów to nasze) i Groesbeeck. Koncentrujemy gros sił na obronie mostu w Nijmegen, gdy nadchodzi XXX Korpus i już nie ma przebacz (ale do Wyler się nie dokopiemy).

Dwa pozostałe scenariusze "Destruction of the 1st" i "A Bridge Too Far" przeznaczone są dla koneserów. Co prawda w pierwszym z nich autorom nie udało się oddać w pełni morale, jakim imponowali brytyjscy spadochroniarze, ale i tak jest ciekawie.

Jeśli miałbym ocenić Market - Garden, to jest on chyba najlepszą z dotychczas wydanych części. Przemawia za tym różnorodność scenariuszy, ale także ich komplikacja (szczególnie dwóch ostatnich) nie polegająca jedynie na dowodzeniu dwoma tysiącami jednostek.

Sir Haszak

Producent: Three - Sixty Inc.
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 494 tys. (z V AT)
Komputery: PC 386, 4MB RAM

Tak było

Operacja "Market - Garden" odbyła się w Holandii w dniach 17 - 24 września 1944r. Sam plan, wymyślony przez marszałka polnego Montgomery'ego, składał się z dwóch części: powietrzno - desantowej (Market - opanowanie mostów, z których najdalej wysunięty był na Renie w Arnhem; zadanie miała wykonać 1 Armia Powietrznodesantowa gen. Breretona w sile 3, 5 dywizji) i lądowej (Garden - przebicie korytarza do opanowanych mostów, wyzwolenie Holandii i stworzenie podstawy do ataku na Zagłębie Ruhry; młotem miał być XXX Korpus gen. Horrocksa).

Autor planu i główne dowództwo zlekceważyło doniesienia holenderskiego ruchu oporu o pojawieniu się w rejonie Arnhem II Korpusu Pancernego gen. Bittricha i mocno poszarpanej, ale licznej 15 Armii gen. von Zangena, która przez niedopatrzenie wykaraskała się z okrążenia. Dywizje amerykańskie 101 i 82, lądujące bliżej wojsk "Garden" w znakomitej większości opanowały wytyczone cele i doczekały nadejścia XXX Korpusu, który miał spore spóźnienie w stosunku do planu. Oddziały brytyjskiej 1 DPDes powstrzymane przez silnego nieprzyjaciela nie osiągnęły swych celów, choć przez długi czas trzymały północny kraniec mostu w Arnhem. Później zaczęły walczyć tylko o przeżycie. Nie pomogła 1 Polska Samodzielna Brygada Spadochronowa, zrzucona na płd. od Arnhem. Atak XXX Korpusu zatrzymał się o kilka mil od miasta. Zdziesiątkowani brytyjczycy z 1DPDes. wycofali się na pontonach na płd. brzeg Renu.

1 Market Garden 
2 Gold Juno Sword 

GOLD JUNO SWORD

Ostatnia, chwilowo, część serii V for Victory, nie różni się specjalnie od części trzeciej. W większości powiela te same błędy i cieszy tymi samymi zaletami. Jedyną różnicą jest mniejsze zróżnicowanie scenariuszy i lepsza czytelność napisów na mapie.

Ponieważ dalsze rozważania scholastyczne na temat gry wydają się bez sensu, przejdę do konkretów, czyli opisu scenariuszy. Jak zwykle ze szczególnym uwzględnieniem interesów alianckich.

The Orne Bridges

Nie jest źle - większość celów masz w ręku. Szybkim wypadem opanowujesz Troarn. 3 dywizja walczy o Francesville (i bez większego trudu je zdobywa), podczas gdy 6 dywizja spadochronowa spycha Niemców na płd. - zach. Jednocześnie należy bronić przepraw przez rzekę na wsch. od Breville.

Attack of the 12th SS

Wbrew tytułowi atakujesz aliantami. Zajmujesz, co się da (Basley, Douvres) i likwidujesz okrążone oddziały. Na zachodnim skrzydle przesz na Buron, gdzie jest sporo Niemców. Niemcy dla odmiany prą na Cambes, gdzie jest sporo Ciebie. Anglicy lądujący na prawym skrzydle mijają od północy Cean i nacierają na płd. - zach. Jeśli jesteśmy czterema pancernymi i psem z pewnością zdobędziemy jeszcze Authie.

Off the Beaches.

Cele są dość odległe, ale jesteśmy silni, jesteśmy wspaniali, jesteśmy po prostu ze stali. Na początek zajmujemy Troarn (na wschodzie) i pędzimy do Bayeux. W centrum naciskamy mniej więcej frontalnie na Cean. Trochę później przełamujemy słabą obronę 716 dywizji niem. na płn. - wsch. od Tilly - sur - Seulles i robimy zajazd na to miasto. Tymczasem na zachodnim skraju opanowujemy Bayeux i zabezpieczamy podejścia do niego od zach. i płd., a na wschodzie wypieramy wraże oddziały z Francesville. Po umocnieniu się w Tilly - sur - Seulles i podciągnięciu dowództwa (zaopatrzenie!) biegniemy pędem do Villers - Bocage (wysłać silną grupę, bo miasto duże). Potem heks po heksie zdobywamy od północy Cean oraz rękami i nogami bronimy Troarn przed nadciągającymi zewsząd posiłkami niemieckimi, jednocześnie broniąc mostów na rzece, przepływającej na wsch. od tego miasta.

The End Run

Finałowy bieg jest, tylko nie wiadomo w którą stronę. Cele znajdują się za (!) linią wroga, a jest on na początku silniejszy. Po dniu zaopatrzenie mu się kończy. Pierwszego dnia nie należy za bardzo szaleć i dać sobie zlikwidować zbyt wielu jednostek. Zajmujemy La Belle Epine i zaraz potem Juvigny, opuszczone przez Niemców. Jednocześnie rzucamy się (ruch strategiczny) w szczelinę, jaka powstała na zachodnim skraju frontu. Niemcy zdążą przerzucić oddziały pancerne, aby ją załatać, ale zyskamy kilka kilometrów. W kolejnych dniach dajemy większe zaopatrzenie dywizjom 7 i 50 walczącym na zachodzie, kosztem walczących na wschodzie 3 dywizji i XXX Korpusu. Jednostki zbędne z okolic Juvigny przerzucamy na szosę na płd. od La Belle Epine. Po przełamaniu obrony niemieckiej ruchem strategicznym dopadamy Wzgórza 213 i Villers - Bocage. W międzyczasie jedna z jednostek na wschodzie powinna przebić się przez linie niemieckie i opanować Evercy.

To the Sea

Niemcy niby mają nas spychać do morza, ale nie wychodzi im to. Znów decyduje zachodni odcinek frontu. Po krótkich walkach zajmujemy Arromanches, Longues, dopadamy Bayeux i przedzieramy się do Port en Bessin. Następnie nacieramy wschodnim brzegiem rzeki Seulles, przechodzimy most na tej rzece i pojawiamy się w Nonant od płd. Wydeptaną ścieżkę przedłużamy do Tilly - sur - Seulles i adios amigos.

Dwa kolejne scenariusze o znacznym stopniu komplikacji "Charge of the Bull" i "To Cean! " polecam (autorzy też!) zaawansowanym graczom.

"Gold - Juno - Sword" jest kampanią mocno skomplikowaną ze względu na liczebność dowodzonych armii. Z pewnością stwarza problemy nie spotykane w poprzednich scenariuszach i choćby za to (plus niemal wszystkie zalety Market - Garden) wypada w nią zagrać.

Sir Haszak



Producent: Three - Sixty
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC 386

Tak było

6.06.1944 roku na normandzkich plażach o kryptonimach Gold, Juno i Sword lądowały oddziały państw Wspólnoty Brytyjskiej: Brytyjczycy, Kanadyjczycy, Nowozelandczycy. Najsilniejszy opór przewidywano na Sword, jednak lądujący tam Brytyjczycy szybko poszli w głąb lądu. Z kolei Kanadyjczycy stracili połowę barek desantowych na przeszkodach podwodnych, których nie zdążyli rozbroić płetwonurkowie. Najbardziej jednak zostały poszarpane oddziały lądujące na zachodnim krańcu Gold, który broniła 327 dywizja niemiecka; ta sama, która zmasakrowała Amerykanów na Omaha.

Niemieckie wojska pancerne nie wykorzystały kilkumilowej luki, jaka utworzyła się między oddziałami lądującymi na Juno i Sword. Wejście w nią i uderzenie z flanki na plaże inwazyjne mogłoby załamać natarcie alianckie. Zwiad motocyklowy, który lukę tę wykrył, nie mając łączności z nadciągającymi wojskami pancernymi, zrobił sobie herbatę i przyjrzał się z bliska flocie inwazyjnej.

O ile zaraz po lądowaniu atak posuwał się szybciej niż przewidywał plan, ciężkie walki o Cean spowodowały opóźnienie operacji. Miasto zdobyto dopiero 9.07. po serii ciężkich bombardowań, w których wzięło udział 2000 samolotów.



Sango Fighter

SANGO FIGHTER
PANDA ENTERTAINMENT '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

9	10	10	4

Long time ago, in a country far, far away. It's time of a civil war...

No i wszystko się zgadza, a jeśli ktoś nie wie, skąd wziął się początek, niech idzie do kąta i klęczy przez godzinę na grochu. Tak więc w Chinach, grubo przed narodzeniem Chrystusa, oczywiście za czasów jakiejś dynastii, działo się źle. Historia jest zawiła i możecie ją dokładnie przeczytać w czołówce (może ktoś z Was zrozumie, o co chodzi?). Jakby nie było, oczywiście są dobrzy i źli ludzie, oczywiście trzeba wspomóc tych dobrych, a konkretnie Cesarza, który toczy wojnę z podłym uzurpatorem. W tym celu obejmujemy dowództwo nad pięcioma dzielnymi facetami i udajemy się odbijać opanowane przez wrogów punkty strategiczne (REKLAMA: "Nie wiesz co to są punkty strategiczne? Nic nie wiesz?! Przeczytaj "Jest Taktycznie"! Jest fantastyczne! W roli głównej Sir Haszak! Będziesz wiedział wszystko! " KONIEC REKLAMY).

Prawdopodobnie jeszcze nie wiecie do jakiego typu gier zalicza się "Sango Fighter". I tu niespodzianka, małe zielone ludziki! Otóż jest to mordobicie, w dodatku bez wątpienia najlepsze na PC - ty i jedno z najlepszych w ogóle.

Zacznijmy od początkowego menu: możemy rozpocząć walkę w jednym z trzech trybów, skonfigurować grę (im większy płomień, tym większy stopień trudności, reszta jest oczywista), opuścić program i wreszcie poczytać instrukcję. Ta ostatnia opcja zawiera wyjaśnienie wszystkich (!) niuansów programu, w tym też ciosów (i to w sposób nie wymagający nawet znajomości angielskiego!), co powoduje, że nie będziemy ich już tutaj podawać.

Gdyśmy się już dosyć nabawili menu warto przejść do tego, co tygrysy itd. Jak już powiedzieliśmy, można walczyć na trzy sposoby: na dwóch graczy (co nie wymaga komentarzy), w turnieju (battle) i w trybie historycznym (story mode). W turnieju wybieramy sobie jednego z dwunastu bossów i walczymy z pozostałymi w serii klasycznych pojedynków "do dwóch zwycięstw". Dwa razy w przerwach między walkami wybieramy się na polowanie, w trakcie którego, jadąc na koniu, strzelamy z łuku do latających tu i ówdzie Kaczorów. Jest to zadanie o tyle łatwe, że strzelony Kaczor nie oddaje, tak jak w rzeczywistości, i o tyle trudne, że tor lotu owego ptaka wskazuje na małą ilość promili krwi w alkoholu.



Znacznie ciekawszy i bardziej nowatorski jest tryb historyczny. Otóż wybieramy jednego z pięciu bohaterów i ruszamy odbijać wspomniane punkty strategiczne (które są obsadzone przez pozostałą siódemkę). W każdym punkcie czeka na nas jeden boss i jego żołnierze. Ci ostatni najpierw zagradzają drogę do swego pana, czyli trzeba stoczyć pojedynek z gwardzistą, ma on mało energii i zadaje słabe ciosy, ale zawsze coś może uszczknąć z naszych sił witalnych. Gdy już walczymy z coraz to większymi bossami, co jakiś czas wycofują się oni i znowu trzeba toczyć walkę ze strażnikami. Jak się łatwo domyślić, im dalej, tym strażników więcej, a przeciwnik wycofuje się częściej. Owa trudność trybu historycznego wynagradzana jest po pierwsze podwójną ilością sił życiowych naszego denata, tfu... delikwenta, po wtóre siły owe po każdym etapie regenerują się, po trzecie wreszcie porażka jednego z naszych bossów nie oznacza końca gry, po prostu do wykonania zadania przystępuje następny. Podobnie, do każdej misji można przystąpić innym bohaterem.



Kolejnym nowatorskim pomysłem autorów "Sango Fightera" jest wprowadzenie energii psychicznej. Nabieramy jej w efekcie koncentracji ("tył" lub "tył" + "dół" - to ostatnie to jednocześnie blok). Siłę wszystkich ciosów specjalnych uzależniono od rzeczonej energii, więc gra jest warta świeczki. Tak na marginesie, warto wiedzieć, że wszelkie pirotechniczne wyziewy walczących herosów jeśli się zderzą, neutralizują się.

Słów kilka o taktyce. Na niższych poziomach trudności nie ma problemów, wyżej jest bardzo ciężko. Po wielu godzinach walk zdecydowanie polecamy taktykę defensywną: ostrzał ogniem z daleka i oczekiwanie na atak wroga, w momencie gdy on następuje, zastosowanie specjalnego ciosu defensywnego (każdy wojownik ma taki, np. Jang Fei - Lethal Fist). Atak można przeprowadzić jedynie po ogłuszeniu przeciwnika lub gdy do końca rundy pozostało już niewiele czasu (gdy czas minie wygrywa ten, kto ma większe siły życiowe). W żadnym razie nie atakujcie z wyskoku - to pewne samobójstwo!

"Sango Fighter" to gra po prostu przednia. Co prawda Emilusowi niespecjalnie się podobała, ale mogło to wynikać z faktu, że to stary joystickowiec, a grał na klawiaturze (ciosy zadaje się o wiele prościej). Natomiast nas urzekło wszystko. Rewelacyjna, dopracowana grafika i animacja: duże postaci bohaterów, animowane tło, oczywiście dla każdej walki inne, całość jest naprawdę artystycznie ładna. Muzyka świetna: kilka znakomitych melodii, dobre efekty digitalizowane. Wreszcie sam pomysł, wykraczający poza dotychczas znany schemat "Stoi dwóch facetów i wali się po gębach" - "story mode" i energia psychiczna to nowa jakość w tym typie gier, nie komplikująca sprawy, za to znacznie uprzyjemniająca. Również przyzwoita ilość postaci i instrukcja dostępna z menu głównego to poważne argumenty na korzyść "Sango Fightera". Tak całkiem na marginesie: ta gra to shareware!

Tak więc niech sobie Emilus gada co chce, gra świetna jest i basta. Tak więc, zacni bracia - posiadacze PC - tów (nawet AT - ek!) macie wreszcie mordobicie równe amigowym produkcjom, o czym z radością informują

Zasłużeni Wyzwoliciele Chin

Alex & Gawron













Mortal Combat

UWAGA! UWAGA! UWAGA!

The Imperial Court of Immortals (wolne tłumaczenie: imperialny dwór nieśmiertelników) ma zaszczyt zaprosić wojowników wszelkiej maści oraz stylu (styl żaby mile widziany) do uczestnictwa w turnieju MORTAL COMBAT (tadaaam!). Zawody odbywają się na wyspie w pałacu SHANG TSUNGA położonej w centrum THE LOST SEA (zaginionego morza?). Główną nagrodą jest dalsze życie...

podpisano:

Szpieg z Krainy Deszczowców, Karrramba!

Taka ulotka została rozesłana do wszystkich liczących się w świecie OMiINCz'ów (OBIJACZ MORD I INNYCH CZŁONKÓW). Cała rzesza tychże OMiINCz'ów zgłosiła się do turnieju, ale tylko siedmiu najlepszych zawodników zakwalifikowało się do ścisłego finału o główną nagrodę. Oto oni, wspaniali, silni i niesłychanie sprawni w technice zabijania, wraz z ciosami specjalnymi.

JOHNNY CAGE

Super gwiazdor filmów karate. Trenowany przez wielu mistrzów z całego świata. Cage użył swych umiejętności walki w filmie zdobywając ogromną popularność. Grał w tak głośnych filmach jak DRAGON FIST, oraz DRAGON FIST II.

SHADOWKICK - tył, przód, niski kop

FIREBALL - tył, przód, niska pięść

SZPAGAT - blok i niska pięść (ten młody to ma łeb).

FATALITY (sekwencja dobijania tzw. FINISH HIM or HER!) - (z bliskiej odległości) przód, przód, przód, wysoka pięść

SUB - ZERO

Jego imię oraz pochodzenie nieznane (jak to ninja). Jakkolwiek znaki oraz uniform, jakiego używa, świadczą o tym, że należy do legendarnego klanu LIN KUEI, chińskich wojowników ninja.

FREEZE - tył, dół, przód, niska pięść

SLIDE - tył, niska pięść, niski kop, blok

FATALITY - (z bliskiej odległości) przód, dół, przód, wysoka pięść

SCORPION

Podobnie jak SUB - ZERO, jego prawdziwe imię i pochodzenie raczej nieznane. Wyraźne wrogie nastawienie do SUB - ZERO oraz przeciwne barwy ubioru świadczą o przynależności SCORPIONA do konkurencyjnego klanu (może klanu nietypowych).

THROW SPEAR - tył, tył, niska pięść

SIDE ATTACK - przód, dół, tył, wysoka pięść

FATALITY - (z około 3 cm monitora 14 calowego) trzymaj blok, i klep góra, góra, góra,...

SONYA

Należy do elitarnej jednostki odziałów specjalnych USA. Wraz ze swoim oddziałem tropiąc tajną organizację BLACK DRAGON, dotarła do nie oznaczonej na mapach wyspy. Na jej nieszczęście została schwytana przez armię SHANG TSUNGA, który okazał się właścicielem tejże wyspy (proste nie!). Teraz biedaczka musi walczyć o swoje życie.

FIREBALL - tył, przód, wysoka pięść

FLY PUNCH - tył, przód, niska pięść

THROW OPPONENT - dół, niska pięść, niski kop, blok

FATALITY - (gdziekolwiek) przód, przód, tył, tył, blok

KANO

Najemny zabójca, morderca i złodziej. Należy do słynnego w kręgach przestępczych klanu o nazwie BLACK DRAGON. Jeżeli ktoś Ci podpadł i masz trochę gotówki to lepiej nie trafisz, zatrudniając kogoś z klanu Czarnego Smoka.

FIREBALL - trzymaj blok, tył, przód

SPINNING BALL - trzymaj blok, przód, dół, tył, góra

FATALITY - (z 2 cm monitora 14 calowego) tył, dół, przód, niska pięść

RAYDEN

Tak, nie jest dla nikogo zaskoczeniem, że jest bogiem piorunów



(THUNDER GOD). Imię Rayden przybrał dla niepoznaki. Chodzą ploty, że został na turniej zaproszony przez samego SHANG TSUNGA, ale pod warunkiem przybrania ludzkiej postaci i stąd ten jego dziwny dosyć wygląd.

TELEPORTATE - dół, góra (bardzo szybko)

LIGHTNING BOLT - tył, dół, przód, niska pięść

FLY - tył, tył, przód, niska pięść

FATALITY - (z bliska) przód, przód, przód, tył, tył, tył, wysoka pięść

LIU KANG

Wywodzi się z ściśle tajnej organizacji WHITE LOTUS. Na swoją prośbę opuścił organizację, aby reprezentować świątynie SHAOLIN w turnieju SHANG TSUNGA (którego zresztą cholernie nienawidzi). Jest silny, rześki i ma tylko jeden cel, oczyścić muszlę klozetową z...

FLYING KICK - przód, przód, wysoki kop

FIREBALL - przód, przód, wysoka pięść

FATALITY - (z 3 cm) trzymaj blok, przód, dół, tył, góra (powtórz drugi raz)

Odszukanie zwykłych ciosów nie powinno wam sprawić problemów. Pamiętaj, że po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników pozostanie Ci jeszcze GORO (półczłowiek - półsmok), no i sam SHANG TSUNG, który potrafi zmieniać się w różne postacie.

Jak w każdej grze tego typu istnieje pewien system pozwalający na łatwe wygranie. Należy doskakiwać do gościa z pewnej odległości i uderzać nogą, po czym odskok i znowu...

Na końcu czekają na Ciebie owacje i kongratulejszyny, oraz informacje na temat tego, kto kogo grał np.: SONYA była grana przez niejaką ELIZABETH MALECKI (KLECKI?).

No to tyle. A teraz bić, zabijać, wyrywać kręgosłupy i głowy. W razie jakiś problemów to dzwońcie, telefon do redakcji znacie.

EMILUS



First Samurai

FIRST SAMURAI
VIVID IMAGE '92



6	9	7	5

Był sobie młody, początkujący samuraj, który miał starego mistrza. Mistrz zawsze bronił dobra i sprawiedliwości, lecz nie miał już sił do walki. Pewnego razu, gdy siedział wraz uczniem w domu, podkradł się do nich Król Demonów, odwieczny wróg mistrza. W wyniku działania magii Króla Demonów młody samuraj był bezradny i mistrz musiał walczyć sam. Niestety, przegrał i Król Demonów uciekł przez czas. Młody samuraj postanowił zemścić się, jednak nie wiedział co robić. Postanowił więc wezwać ducha swojego mistrza. Udało mu się: otrzymał od niego moc magicznego miecza i został przez niego przeniesiony w czasie.

I tu rozpoczyna się twoja rola: musisz udać się w pogoń w czasie za Królem Demonów, aby dokonać zemsty.

Moc magicznego miecza w czasie twoich przygód będzie wzrastać. Póki co musisz posługiwać się swoimi rękami i nogami. Gdy twa moc osiągnie połowę maksymalnego poziomu, przed tobą pojawi się Magiczny Miecz. Teraz możesz już siec wszystko wokoło.

Często spotkasz na swej drodze dziwne garnuszki. Jeśli podejdziesz do takiego i pociągniesz joy'a w dół, to część twojej mocy Miecza zostanie przelana do garnuszka i zacznie się w nim kotłować. Zapytacie po co to? Otóż każda osoba i potwór, jeśli wcześniej nie dostanie, to może cię dotknąć i spowodować utratę energii. Jeśli twa energia spadnie do zera, stracisz Miecz, a cała Moc Miecza zamieni się w energię. Gdy teraz stracisz całą energię - giniesz. Twoja ilość żyć (na początku masz pięć) spadnie o jeden, a ty pojawisz się na ostatnio zapalonym kociołku. Jeśli nie będziesz ich zapalał, to, za każdą stratą życia, będziesz miał znowu szmat drogi do przejścia. Do wrogów, którzy będą ci przeszkadzać, należą: nietoperze, latające w tą i z powrotem, gobliny, które wczepiają się w ciebie i gryzą, karatecy itp.





W czasie gry często spotkasz skrzynki, które po otworzeniu (z kopa lub mieczem) ukazują swoją zawartość. Mogą się w nich znajdować następujące przedmioty:

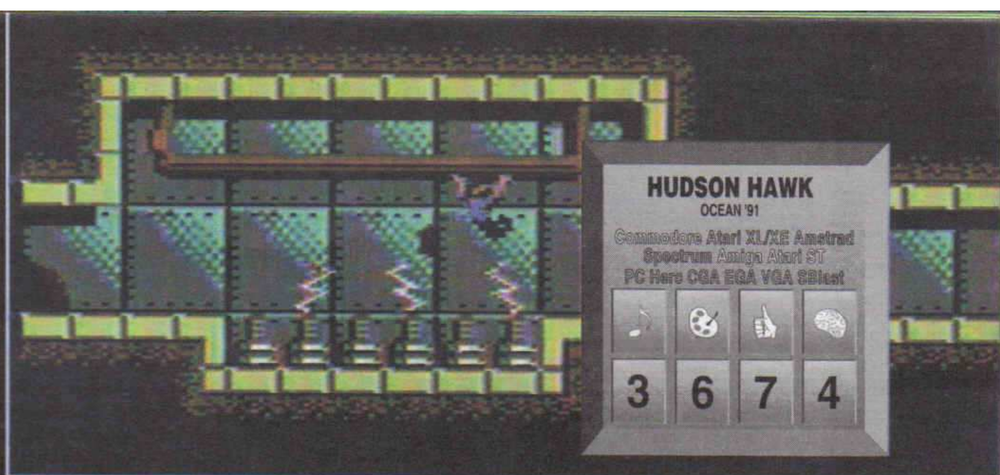
- flakonik - jego zebranie powoduje przeniesienie się do ostatnio zapalonego garnuszka (oczywiście bez straty życia). Jest to bardzo przydatne, gdy jesteś w jakimś pomieszczeniu, z którego nie widzisz wyjścia.
- lampa - bardzo przydatna w ciemnych miejscach, gdy nie możesz znaleźć jakiejś skrzyni.
- magiczna gwiazda - gdy ją zbierzesz i przytrzymasz dłużej fire, to zacznie latać wokół ciebie, naprowadzając się i zabijając podchodzące zbyt blisko potworki.
- nóż lub topór - gdy go zbierzesz to, przez naciśnięcie samego fire (bez kierunku), rzucisz nim; jedno zebranie przedmiotu daje ok.15 noży lub toporów.
- magiczny dzwonek - ciągnąc joy'a w dół i naciskając fire możesz za jego pomocą wezwać Ducha swojego mistrza, który będzie cię wspomagał magią. W miejscach, gdzie możesz skorzystać z jego pomocy zobaczysz w powietrzu maskę.

Muzyka i efekty dźwiękowe są zrobione dość dobrze. Ładnie zrobiono grafikę, jednak głównym asem tej gry jest bardzo dokładna, płynna animacja. Autorzy nie zapomnieli nawet o efekcie rozmywania się przedmiotów w czasie szybkiego poruszania. •

Ferion









Firma Ocean słynie z gier napisanych na podstawie znanych filmów. Jedną z nich jest Hudson Hawk. Jesteś w niej niepozornym ludzikiem, który, aby zakończyć tę przygodę, musi przejść długą drogę i pokonać wiele przeszkód, za co będzie oczywiście otrzymywał punkty. Aby dowiedzieć się o ilości aktualnie posiadanych punktów oraz energii i żyć, należy wcisnąć klawisz Shift.

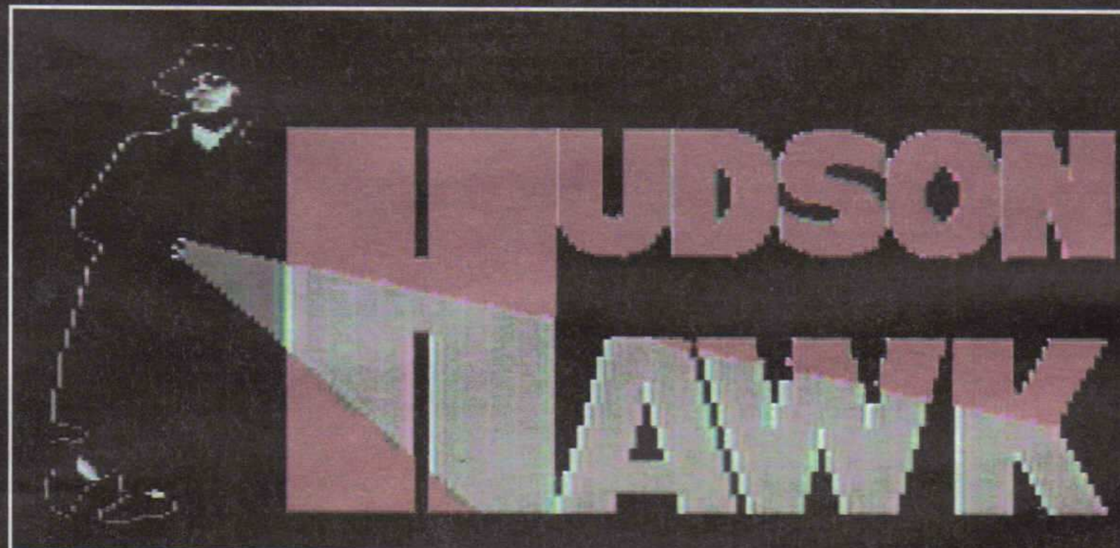
Pierwszym twoim zadaniem będzie wykradzenie figurki konia, wykonanej przez Leonarda da Vinci. Znajduje się ona w domu aukcyjnym Razefordów. Dostaniesz się tam z dachu sąsiedniego budynku po sznurze do bielizny. Na dachu znajduje się psy i różne ptaki, które będą próbowały maksymalnie utrudniać ci życie. Niektórym z nich możesz zrobić krzywdę używając piłeczek golfowych lub pięści. Ze skrzyń znajdujących się z prawej strony ustaw wieżyczkę. Możesz to zrobić podnosząc jeden klocek za pomocą podnośnika i opuszczając go na drugi. Po tej piramidzie dostań się do okna, przez które wejdziesz do środka.

Teraz idź w prawo, uważając na lasery, powoli przeszukując pomieszczenia. Powinieneś pamiętać o tym, że jeżeli wejdziesz na podłogę w paski lub fotokomórkę, to włączy się alarm. Zaowocuje to tym, że promienie laserów będą się poruszać kilka razy szybciej. Jeżeli nie chcesz ryzykować dostania laserem, gdy włączony jest alarm, to musisz poczekać kilkanaście sekund, aż alarm się wyłączy.

Innym zagrożeniem jakie spotkasz po drodze jest policja i rowerzyści (?). Na końcu tego piętra znajduje się winda, za pomocą której zjedziesz niżej. Teraz napotkasz dziury w podłodze, które możesz przeskoczyć odbijając się od kanap lub foteli. Spotkasz tu także sprzątaczki oraz fotografów, którzy mogą cię na pewien czas oślepić lampą błyskową.

Na końcu wskocz do zsypu. Zjedziesz nim do kanałów wentylacyjnych, w których spotkasz takie przeszkody, jak wentylatory (ostro tną) i palniki, buchające płomieniami co pewien czas. Po zjechaniu na dół idź w górę, prawo, przesuń przełącznik (piłeczką lub pięścią), wróć ekran w dół i idź dalej w prawo. Potem przesuń znajdujcy się u góry przełącznik, spadnij na dół i podążaj dalej w lewo. Następnie idź w górę, przejdź przez wyłączoną dmuchawę, potem skieruj się w górę i w prawo. Gdy to zrobisz przejdź po rurze nad wyjściami transformatorów, idź w prawo, przesuń wajchę i szybko przeskocz nad transformatorami zanim się z powrotem włączą.

Następnie idź w prawo, spadnij na dół, przełączając przełącznik i biegnij bardzo szybko w prawo. Po przejściu dmuchawy, która się od razu za tobą włączy skieruj się dalej w prawo, przełącz wajchę i idź w lewo. Spadnij, idź w prawo, znów spadnij, idź w lewo i po raz kolejny spadnij. Teraz został ci do przejścia tylko ciąg pięciu palników i znowu jesteś w budynku, w którym pójdź w prawo. Na końcu korytarza jest winda, którą zjedziesz piętro niżej. Pójdź w lewo, uważając, żeby nie wpaść w dziury. Teraz skieruj się w prawo, a na końcu wejdź w strzeżone przez lasery drzwi.



Teraz musisz tylko iść w prawo uważając na kilku policjantów i lasery. Na końcu tej wędrówki znajdziesz figurkę ukrytą w sejfie (rozpada się po uderzeniu pięścią).

Drugie zadanie to ukraść książkę ze szkicami Leonarda da Vinci. Jest ona ukryta w hali na Watykanie. W hali tej znajduje się dużo paczek i różne dziwne osoby. Na początku idź w prawo, a gdy spotkasz faceta z dużym czołem, popchnij znajdujący się za nim klocek i podnośnikiem wciągnij go na górę.

Potem wejdź po nim na najbliższą paczkę i dalej na górę. Teraz idź górą, nad drugą bramą przejdź po sznurku. Następnie spadnij na dół i za pomocą trampoliny dostań się na stojący z lewej klocek. Następnie idź do oporu w prawo i za pomocą paczki dostań się na drabinę, po której wejdź na górę.

Jesteś w rurach. Co parę sekund wynurzają się z podłogi kolce. Rury mają podnoszące się pokrywy. Gdy wejdziesz pod taką przykrywę, to wessie cię i wyrzuci w innym, zazwyczaj niepożądanym miejscu. Idź w prawo, w dół i wędruj dalej uważając na babcie z wózkami, na których mają bomby. Na pierwszym rozwidleniu pójdź w górę, przejdź po sznurze nad przepaścią i zjedź windą wysiadając na ostatnim przytanku.

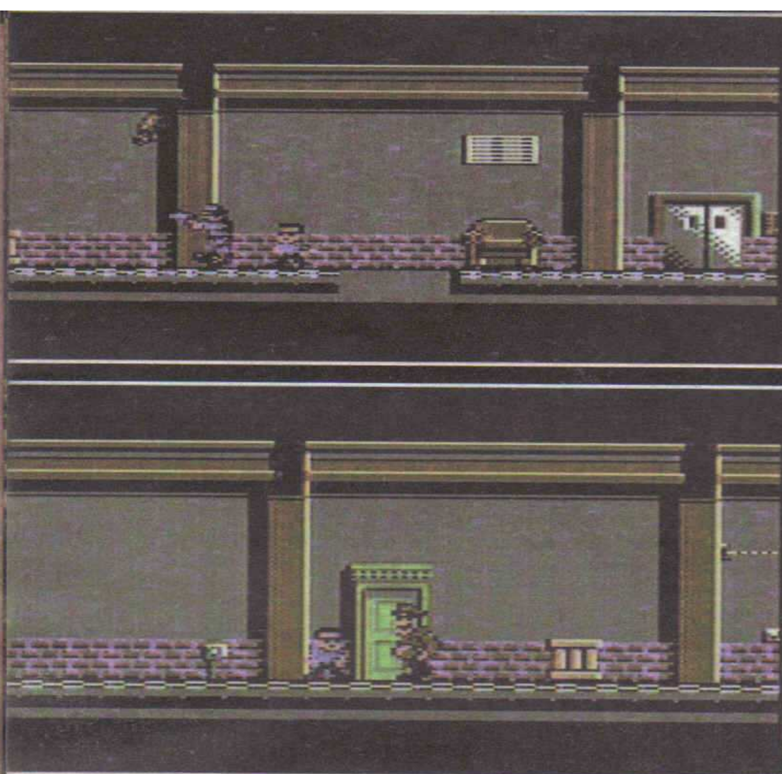
Pójdź dalej i przejdź nad przepaścią, na najbliższym napotkanym rozwidleniu pójdź w prawo i wyjdź z rur dziurą na dach. Idź po nim w prawo uważając na różnych ludzi, a głównie na babcię na spadochronie rzucającą bomby. Gdy dojdziesz do trzeciej kopuły, wejdź przez dziurę w niej do budynku.

Teraz idź w prawo w dół, a potem w lewo, uważając na dziwne urządzenia w podłodze podrzucające cię do góry. Oprócz tego spotkasz tu różnych bandziorów. Aby takiego załatwić, musisz w niego raz rzucić kulką. Wtedy na chwilę go zamroczy - od razu rzucić jeszcze raz. Jeśli druga kulka trafi go, gdy będzie jeszcze zamroczony, to zginie.

Kiedy dojdziesz do końca, nie schodź po drabinie tylko zeskocz. Teraz idź w prawo, w dół i w lewo. Cały czas uważaj na wyróżniające się podłogowe klepki, gdyż są pod prądem, oraz na urządzenia podrzucające. Na-

dok. na str. 26





dok. ze str. 25

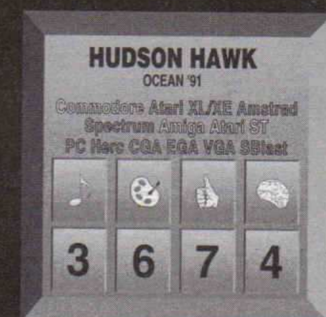
stępnie zejdź na dół. Znajdujesz się w sali z książką L. d. V.

Teraz musisz iść w prawo, ale cały czas po platformach. Nie wolno ci dotykać podłogi i świecących się lampek, gdyż będzie to za każdym razem powodowało opuszczanie się kraty, która może ostatecznie zablokować ci drogę do celu.

Ostatnie zadanie to wejść do zamku L. d. V. w poszukiwaniu lustrzanego kryształu. Zabranie jego spowoduje samozniszczenie maszyny do produkcji złota oraz destrukcję projektu alchemicznego. Musisz to zrobić, aby zapobiec ekonomicznej zagładzie świata. A więc ruszaj: jesteś w sąsiadującym budynku, idź w prawo, wejdź po drabinie, skocz w lewo i idź dalej po platformach. Wjedź na górę i idź w prawo uważając cały czas na różne zwierzęta (pieski, leniwce, kangury i ludzi rzucających meblami itp.).

Gdy dojdziesz do drabiny, wejdź po niej i skacz w lewo po platformach. Pod koniec przejdź po sznurku, wejdź wyżej drabiną i idź w prawo uspokajając po drodze ludzi, którzy wcześniej rzucali w ciebie. Za drugim facetem wejdź na dach i idź po nim w lewo. Gdy dojdziesz do murów zamku, to wejdź na nie i idź po sznurze w lewo, spadnij, idź w lewo, wskocz wyżej po platformach i wejdź po drabinie na górę. Idąc poniej strzelaj do ludzi latających na balonach.

Gdy wejdziesz na górę idź w prawo, pod koniec za pomocą skrzyni wejdź na górę. Teraz idź w lewo, uważając na kulki wystrzeliwane przez dziwną maszynę. Gdy dojdziesz do końca wejdź po platformach na górę, idź w prawo i wjedź windą. Teraz skacz w lewo, wjedź wyżej, idź w prawo, w górę i wejdź w okno.

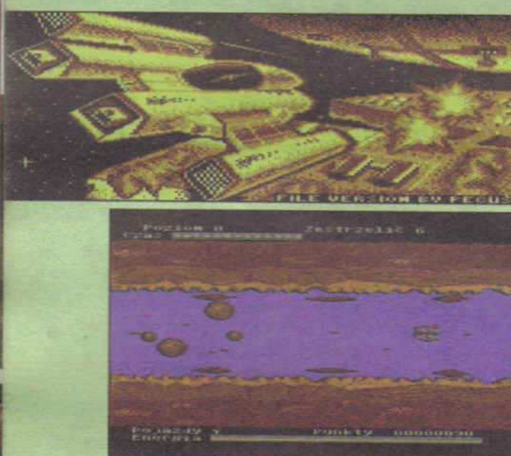


Teraz pójdź w prawo i na górę oraz zepchnij klocek w lewo. Wwieź go windami na górę, popchnij w prawo i wskocz po nim do wyjścia.

Jesteś w sali z kryształem, który jest osłonięty kratami pod prądem. Pójdź po sznurze w prawo, spadnij piętro niżej, skocz w prawo i przełącz wajchę. Teraz krata zacznie odsłaniać kryształ. Biegnij w lewo, górę, w prawo po sznurze i po przejściu jego 2/3 spadnij w lewo zbierając po drodze kryształ. Teraz przełącz wajchę z prawej na dole i idź do drzwi. Otwórz je pociągając dźwignią znajdującą się obok.

Po wejściu w nie możesz cieszyć oczy (nawet bardzo ładnym) rysunkiem końcowym.

Ferion



"3 - 2 - 1 - Start!". Usłyszał tylko w słuchawce hełmofonu i poczuł, jak pęd silników wgniata go w fotel. Na ciemnych szkłach jego okularów tańczyły odbite światełka konsoli sterowniczej. Ręce spokojnie spoczywały na drążkach, a wzrok swobodnie śledził każdy ruch poza przednią szybą kabiny.

Pojawił się nowy zielony napis na ekranie komputera. Na jego końcu mrugał wściekle kursor. Komputer zmienił automatycznie kierunek dysz na wskazane pozycje i zwiększył ciąg silników. Niewielki myśliwiec nabierał prędkości lecąc w kierunku wielkiego pasa asteroidów.

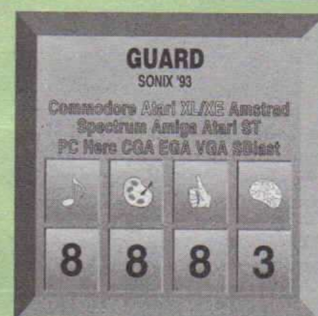
Było to miejsce przeklęte przez wszystkich pilotów. Tam nie było świata znanego nam wszystkim, tam można polegać było jedynie na własnym instynkcie, refleksie oraz na niezawodności sprzętu (czytaj: joysticka). Tam nie było przyjaciół, ani wrogów. Tam była pustka i jedna wielka sieczka. Wiedział, że czeka go w końcu to, co stało się z jego wieloma kolegami. Wiedział, że stanie się kiedyś pyłem pośród obłoku złomu i rupieci, jakimi będzie jego statek po kolejnym trafieniu przez wrogi pojazd.

Myśliwiec zbliżał się do grupy pierwszych asteroidów. Były to planetki całkowicie niezamieszkałe. Gdy statek zbliżył się wyraźnie dały się rozróżnić wulkany i pola pełne płynnej lawy. Bardzo nieprzyjemne miejsce do przymusowego lądowania.

Myśl nie zdążyła przemknąć do końca przez mózg, gdy ręce automatycznie zacisnęły się na drążkach wysyłając z dział pokładowych śmiercionośną serię pocisków protonowych w nadlatującą eskadrę wrogich obiektów. Wszystkie z trzaskiem rozsypały się pozostawiając rzednącą z wolna chmurę pyłu.

Czy chciałbyś się postawić w sytuacji takiego pilota, mieć paluchy mokre od potu, sztywny kark i wzrok wbity w ekran? Jeśli tak, to zapuść swojego ataraka i rozwal joystick.

Aby wam pomóc sam przetestowałem ten supermyśliwiec posyłając w inny wymiar kilkaset obiektów wroga. Tak więc powinniście wiedzieć, że wyposażony jest on w bardzo dobry komputer pokładowy serii 65, 800 lub 130 XE. Podaje on na bieżąco:



- ilość obcych statków pozostającą do zestrzelenia w danym obszarze,
- liczbę myśliwców jaką dysponujemy,
- czas pozostający do pojawienia się w obszarze nowej eskadry wroga,
- ilość energii myśliwca, jaka pozostała jeszcze do jego ochrony, po jej wyczerpaniu nasz pojazd ulega zniszczeniu.

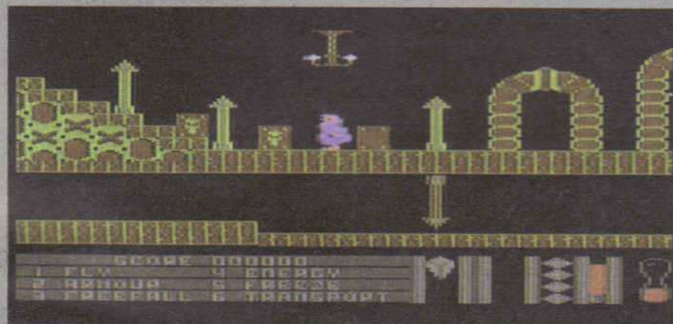
Ponadto uzyskasz informacje o numerze strefy, w jakiej znajduje się twój pojazd.

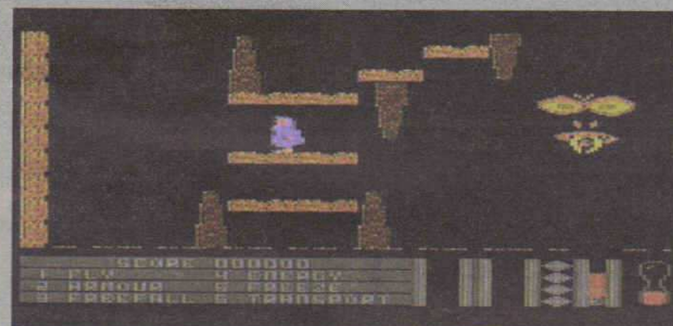
Gierka należy do typu wyrzynalsko-rzeźniczych strzelanek. Grafika jest całkiem niezła, a animacja płynna i dobrze zrobiona. Muzyka również nie gorsza: dosyć dynamiczna i szybka. Guard to przykład typowej prostej zręcznościówki, ale elegancko wykonanej.

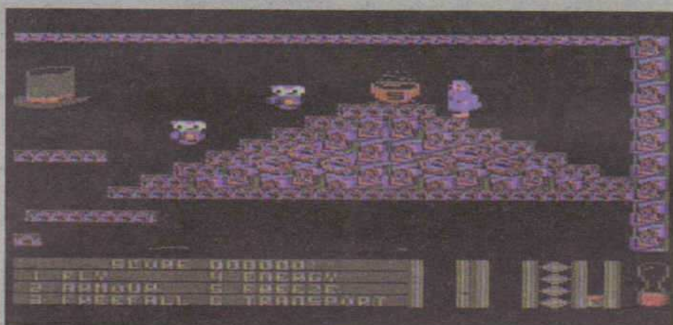
Wiewiór



TARKUS







Główny bohater gry, druid imieniem Tarkus jest, jak zwykle, jedynym, który może uratować świat i cywilizację ludzką przed mającą niechybnie nastąpić zagładą.

Druidzi byli celtyckimi kapłanami. Byli to światli mężowie, a swoją wiedzę zdobywali przez dwadzieścia (!) lat, przyswajając w tym czasie niewiarygodne ilości informacji. Tak, tak, nasze drogie leniuszki - to nie to, co poczciwa ośmioletnia szkoła podstawowa...

Wracając do tematu - druid Tarkus znajduje się koło czterech jezior, które przenoszą go do czterech różnych światów: Kamienia, Kryształu, Magii i Złota. W każdym z tych światów musi znaleźć przedmioty, które użyte w odpowiedni sposób dadzą zaklęcie. Zaklęcie można tworzyć tylko w świecie magii, gdzie znajduje się kocioł (taki duży z literą "S"). Czarów jest sześć: Latanie, Zbroja, Upadek, Energia, Zamrożenie, Transport - nic nadzwyczajnego, byle magik to potrafi. Cel gry, to odnaleźć cztery kryształy emocji...

Takie pozycje Anglosasi nazywają "low budget" - niskobudżetówki. Oznacza to, że produkt jest naprawdę słaby. Nie chcę być złośliwy, ale podobnego badziewia dawno nie widziałem: grafika - fatalna, muzyka - żenująca, takie gry były dobre w roku 1982, ale mamy już styczeń 1994 (chyba), czyli DWANAŚCIE lat później!!! Po firmie, która wydała wspaniałe gry - "Miecze Valdgira" i "Incydent", spodziewałem się naprawdę czegoś więcej...

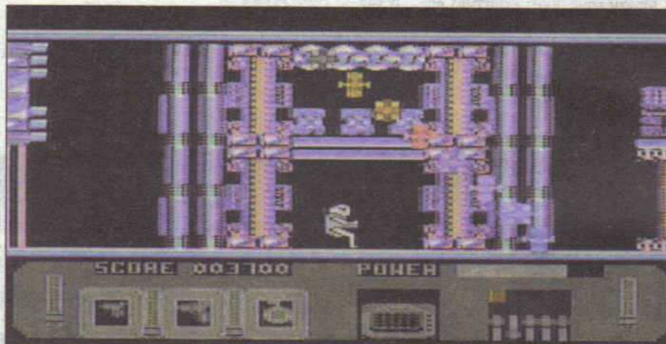
Kaczor







Lizard



Aby napisać strzelankę, nie trzeba wysilać szarych komórek - wystarczy na biedną Ziemię nasłać jakieś paskudy z kosmosu i przeciwstawić im samotnego Don Kichote'a, który ratuje naszą planetę tylko dla sławy. Można to jednak zrobić dobrze, średnio i tragicznie. "Lizard", firmy ASF jest przykładem drugiego sposobu realizacji...

Tak więc mamy gadzich najeźdźców, mamy samotnego obrońcę ludzkości i mamy Złego, którego trzeba wykończyć. Bestia ukrywa się za polem siłowym, zasilanym energią słoneczną, której kolektory rozmieszczone są na pięciu planetach gadziego systemu: Lacertila, Ophidia, Anguis, Sauros i Anura (ciekawe jak ta energia jest potem przesyłana?). Należy więc rozwalić anteny, by odciąć n - pla od źródeł energii. Owe kolektory są to białe kółka, przypominające trochę płytę kompaktową. Przeszkadzają nam w tym przeróżne "fruwajki", latające na różne sposoby, ale najczęściej tak, aby zadać nam maksymalnie duże straty.

Po całym obszarze planety porozrzucane są ni to skrzynie, ni dystrybutory, które po naciśnięciu klawisza "P", wydadzą nam jakąś literkę, bądź inny gadget. Litery ułożone po kolei, dają hasło, które później musimy wpisać, aby otrzymać tzw. "SUPERSPLUWĘ". Superspluwa jest niezbędna do unieszkodliwienia Tyrana Bestii - paskudnego monstrum, czającego się na końcu levelu. Narysowano go ładnie, lecz w trybie graficznym nr...7 (Atarowcy wiedzą o co chodzi).

Gra nie jest jakąś rewelacją, lecz prezentuje się całkiem przyjemnie. Wadą jest zbyt "naćkana" grafika, brak muzyki (chociaż autorzy piszą o inspiracjach muzycznych) i raczej słabe efekty akustyczne. Podobnie nie ułatwia nam życia konieczność częstej i szybkiej obsługi klawiatury. Gra jest ponoć o jaszczurach, lecz żadnego gada nie widziałem, nie czepiajmy się jednak szczegółów. "Lizard" może się podobać ludziom, który nie mają wygórowanych wymagań, mimo to nie jest zły i może się podobać. Nawet wciąga.

Kaczor





BARBARIAN

No tak, małe Atari doczekało się kolejnej swojskiej interpretacji światowego hitu. Pół biedy, jeżeli chodzi o ściągnięcie tylko pomysłu, a cała reszta jest twórczym rozwinięciem owego. Jeżeli jest to niemal dokładna przeróbka, to jest to... hm, co ja tu będę wpadał w mentorski ton. Gierka (Edwarda) i tak jest całkiem niczego sobie.

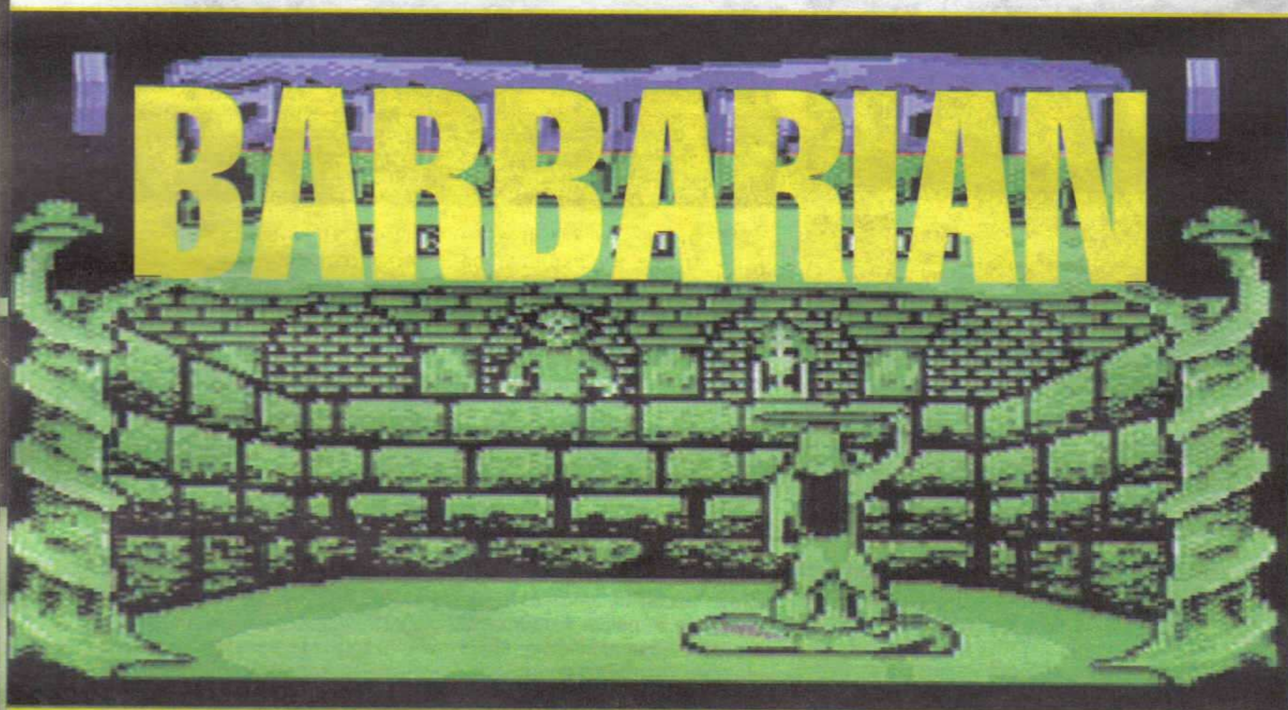
Historia bohatera, o dźwięcznym imieniu Cellatos, jest prosta, jak budowa cepa bojowego: otóż nasz niesympatyczny barbarzyńca służył ostatnio w straży miejskiej. Zdarzyło się nie raz i nie dwa, że znajdowano go w karczmach i zamtuzach, zamiast pokornie chodzącego w patrolu. Z powodu swojej brutalności nie był także specjalnie lubiany przez podwładnych. Cóż, z czasem miarka się przebrała i Cellatos wylądował na ulicy, którą niedawno patrolował. Nie miał środków do życia i zdarzyło się, że "pożyczył" parę allarów od tego, czy owego obywatela miasta. Gdy przycisnął go głód (czytaj - pragnienie), zdecydował się wystąpić w dorocznym turnieju gladiatorów, gdzie nagrodą było 20 allarów i beczka starego, przedniego wina z piwnic królewskich. Co wino, to wino...

Cóż, opowiastka tak samo dobra, jak każda inna. Przynajmniej mamy możliwość bezkarnego rozłupania czerepów paru gościom...

Grafika i muzyka są całkiem, całkiem, choć nie jestem pewien, czy obraz nie został ściągnięty z innych komputerów.

Góra ekranu to: logo gry, ilość punktów każdego gracza, oraz ilość czasu, jaka pozostała do końca walki (chyba, że wygramy przez knock - out); dół to widok całej areny, po bokach natomiast widzimy ilość energii każdej z walczących stron.

Bić się możemy z kolegą lub komputerem. Na stronie tytułowej rodzaj przeciwnika, wybieramy klawiszem "SELECT". Po rozpoczęciu walki naszym oczom ukazuje się jedna z wielu aren, na których przyjdzie nam stoczyć, kto wie czy nie ostatnią w naszym życiu walkę? Od razu ostrzegam, że lepiej walczyć z kolegą (tym nielubianym, oczywiście), niż z komputerem, gdyż ten ostatni jest piekielnie trudnym przeciwnikiem i bije bez litości. Zestawienie naszych zachowań nie jest spcjalnie imponujące, jednak wystarczy, aby powalić wroga.



Jeżeli wciśniemy fire:
+ GÓRA - lekkie uderzenie na wysokości szyi,
+ DÓŁ - uderzenie na wysokości kolan,
+ PRZÓD - cios w brzuch,
+ TYŁ - uderzenie w szyje po uprzednim obrocie - odpowiednio wyprowadzone, potrafi odrąbać głowę przeciwnikowi,
+ GÓRA - TYŁ - w krocze, hłe, hłe,
+ GÓRA - PRZÓD - uderzenie głową,
+ DÓŁ - TYŁ - w łeb, na odlew z góry,
+ DÓŁ - PRZÓD - kopnięcie przeciwnika.

Bez wciśniętego fire, sytuacja przedstawia się następująco:
- PRZÓD i TYŁ - po prostu chodzenie,
- GÓRA I DÓŁ - odpowiednio podskok i kucnięcie,
- GÓRA - TYŁ - zasłona głowy,
- DÓŁ - TYŁ - zasłona twarzy i przodu ciała,
- GÓRA - PRZÓD i DÓŁ - PRZÓD - przewroty w odpowiednich kierunkach. Warto je stosować, gdyż też potrafią zwalić przeciwnika z nóg.

Początkującym wojownikom radzę zrobić przewrót w stronę przeciwnika i nie dać się zepchnąć w kąt. Jeżeli Ty zrobisz to samo z wrażym gladiatorem, wtedy połowa sukcesu za Tobą. Najpierw jednak radziłbym poćwiczyć z kolegą i opanować zestaw dostępnych ciosów, gdyż nieumiejętni nie mają szans na rozgromienie komputera (zwykle trwa to około kilku, kilkunastu sekund i możemy grać od nowa).

Pozostało mi tylko życzyć wianuszka skalpów u pasa i setek nacięć na rękojeści miecza...

Kaczor





Hawk Moon

HAWK MOON
L.K. AVALON '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast

♪	🎨	👍	🧠
7	8	7	1

Trudne jest życie przemytnika, zwłaszcza jeśli celnicy zaostrzają kontrole. A już zupełnie jest cienko, jeżeli chodzi o przechwycenie ładunku nielegalnej whisky szmuglowanego pomiędzy Ziemią a Księżycem. W barze "Pod niebieską ostrygą" pełno było takich, których towar znikał w przepastnych magazynach Sił Kosmicznych. Jednym z tych nieszczęśników był Johnnie, który obalał właśnie ocalałe resztki skonfiskowanego ładunku. Już miał paść pod stół, gdy wzrok jego padł na wchodzącego faceta, który kiedyś opowiadał mu o niedawno odkrytym podziemnym mieście wybudowanym prawdopodobnie przez obcą cywilizację wiele lat temu. Zawsze chciał tam dotrzeć i wrócić bogaty jak burżuj. Facet wyglądał na niedopitego. Może się uda?

Gra rozpoczyna się po dotarciu do księżycowego miasta. Nasz bohater, cały zielony (może miał ojca Marsjanina?) musi przemierzyć labirynt korytarzy, aby odnaleźć części tajemniczego Amuletu, który uczyni go bogatym, a nam da satysfakcję z kolejnej, pomyślnie ukończonej gry. W dotarciu do celu przeszkadzać nam będą ni to rośliny, ni to ogniska, po zetknięciu się z którymi tracimy część naszej cennej energii życiowej. Fragmenty owego tajemniczego Amuletu, porozrzucane są po całym mieście mniej więcej równomiernie, więc nici z łatwego zysku - trzeba przemierzyć całość labiryntu...

Cała grafika jest nieco monotonna, utrzymana w brunatno - zielonej tonacji, choć należy przyznać, że jest całkiem staranna. Całe miasto jest porośnięte jakimiś wielkimi grzybami, na ulicach stoją dziwne butle, a na glebie leżą (rosną, pełzają itp.) wspomniane wyżej ogniska/rośliny. Jedynym defektem grafiki jest nieczytelność w pewnych miejscach. Muzyka także niczego sobie, chociaż słyszałem już lepsze.

Podstawowym zarzutem stawianym Hawkmoon'owi jest fakt, iż gra jest okropnie monotonna. Podczas przechodzenia z jednego końca mapy na drugi, człowiek zasypia, budzi się, a Johnny dalej idzie, wychodzimy na piwo, wracamy, a on jeszcze nie doszedł. Animacja jest bardzo płynna, chociaż wygląda, jakby była odtwarzana w zolnionym tempie. Co się jeszcze rzuca w oczy? Ano kolor skóry Johnny'ego...

Okładka gry, tytuł i ogólny jej wystrój, sugerują że temat gry jest związany w ten, czy inny sposób z Celtami i fantasy, niestety nie potwierdza tego historyjka, wtłoczona na tylnej stronie okładki. Takie rozdwojenie jaźni, na pewno nie reklamuje gry.

Kaczor

Rooster



Wiem, jestem upierdliwy, ale swoje muszę powiedzieć.

Wielkie, naprawdę wielkie brawa należą się nowej polskiej firmie TSA! Oni to wydali pierwszą z prawdziwego zdarzenia grę na Amigę (1MB only!) pt.: ROOSTER. Gra jest klasyczną strzelanką z rodzaju alienbreedów. Pomyśli ktoś, że to nic szczególnego, ale tak nie jest.

Zacznijmy od zewnętrznej powłoki, czyli okładki. Jest to ładne tekturowe pudełko z logo tytułowym (ROOSTER) oraz wszelkimi informacjami dotyczącymi wydawcy i samej gry. Całość wygląda estetycznie

Wewnątrz znajdziemy dwa dyski oraz instrukcję obsługi (składającą się z dwóch kartek). Instrukcja zawiera informacje na temat: sterowania, wpisywania hasła, otwierania przejść i innych takich, ale co najważniejsze jest opis czterech pierwszych misji, co w znacznej mierze ułatwia granie (wiem, że jesteś profesjonalistą i nie potrzebujesz żadnych instrukcji, ale jakbyś się zakalapućkał, to kto wie...).

Po uruchomieniu gry należy wpisać odpowiednie hasło (bardzo ładny programik wprowadzania hasła) i już rozpoczynamy grę.

Oczywiście jak w każdej dobrej zachodniej gierce (w końcu Polacy nie gęsi i swój... tam tegez), tak i tu można obejrzeć świetne intro początkowe gierki, ze wspaniałą muzyką i grafiką. Wszystko po to, aby wprowadzić gracza w atmosferę gry (bardzo dobre intro!).

NIEPOKOJĄCE SYGNAŁY DOCHODZĄ Z KSIĘŻYCOWEJ BAZY

Dowiadujemy się, że naszym bohaterem jest Rooster, gościu do zadań specjalnych, czyli od czarnej roboty (dodam, że nie jest murzynem).

EHEE, ŻEBYŚ TO SPRAWDZIŁ

O.K.

NIE ZAWIEDŹ MNIE ROOSTER

Pewnego dosyć mało słonecznego dnia, nasz bohater został wezwany do kwatery głównej w bardzo ważnej sprawie. Na miejscu, jak zwykle, zastał swoją seksowną szefową, która z niewinnością małej dziewczynki, oświadczyła, że na Księżycu dzieje się coś nie tak i Ty, to znaczy Rooster, masz polecieć na rozpoznanie.

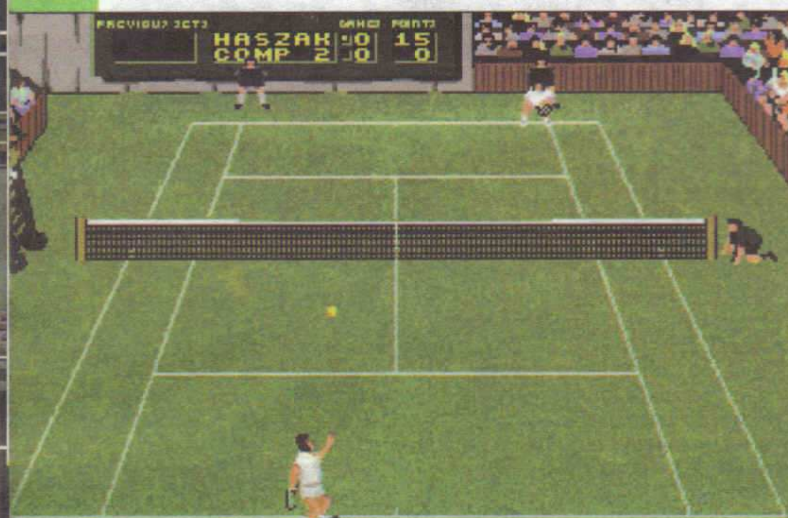
Cóż się nie robi dla pięknych kobiet, niektórzy to nawet sześcioletni zbiór dysków potrafią uporządkować i posortować według zużycia nośnika (ale to są debile!). Tak więc przygotowałeś się do podróży: ogoliłeś się, wyprasowałeś pidżamę, zapakowałeś swojego misia do torby, wystrzelałeśpół magazynku ze swej giwery do rozwrzeszczanych gówniarzy pod blokiem, takie tam rutynowe czynności związane z wyjazdem na dłużej. Teraz już tylko odnaleźć swój statek na Księżyc, o tutaj jest i jedziemy na rekonesans.

Na miejscu nieoczekiwanie natknąłeś się na... O nie! O tym na co się natkniesz na miejscu, przekonasz się jak zagrasz w super polską grę ROOSTER. No to tyle, oczywiście pamiętaj, aby zakupić grę legalną a nie piracką, bo po co podcinać gałąź, na której sobie siedzimy...

EMILUS



Z AVALONU



INTERNATIONAL TENNIS

Z przykrością muszę stwierdzić, że autorzy rozminęli się z rzeczywistością dając taki tytuł grze. Nie możemy bowiem grać w turnieju, a popykać przez siatkę zgodnie z przepisami Stowarzyszenia Tenisa na Trawie można na pierwszym lepszym korcie.

Ale zacznijmy od początku. W grze ustawiamy rodzaj gry (singel, debel, mixed), rodzaj kortu (trawiasty, ziemny, asfaltowy; ma wpływ na odbicie piłki), rodzaj przeciwnika (człowiek lub komputer) i poziom reprezentowany przez gracza komputerowego. Ta ostatnia opcja sprawi (na poziomie 7), że trudno nam będzie znudzić się grą ze względu na obfitość różnorodnych ścięć, skrótów itp. finezyjnie stosowanych przez komputer.

Rozgrywka polega na zmierzeniu się z przeciwnikiem (komputerem) w meczu granym do trzech zwycięskich setów. Do dyspozycji mamy skróty, ścięcia, podkręcenie piłki w lewo i prawo oraz kombinacje tych uderzeń.

Niestety, sporo brakuje tej grze, aby nazwać ją dobrą. Pomimo paru dobrych pomysłów (duża ilość odbić, wpływ nawierzchni kortu na odbicia piłki) razi brak możliwości grania w turnieju, kiepska grafika i niewykrywanie Sound Blastera. (PC i Amiga)

Pałcjusz



SAPER

Nie byłeś agentem CIA? Niemożliwe! Ale masz szansę. Właśnie uprowadzono dowódcę sił NATO, który miał przy sobie arcytajne plany. Agent X - 54 wysłany na ratunek spoczywa już na dnie jeziora, ale przed śmiercią zdążył założyć ładunek pod siedzibę terrorystów. Ty musisz go odpalić.

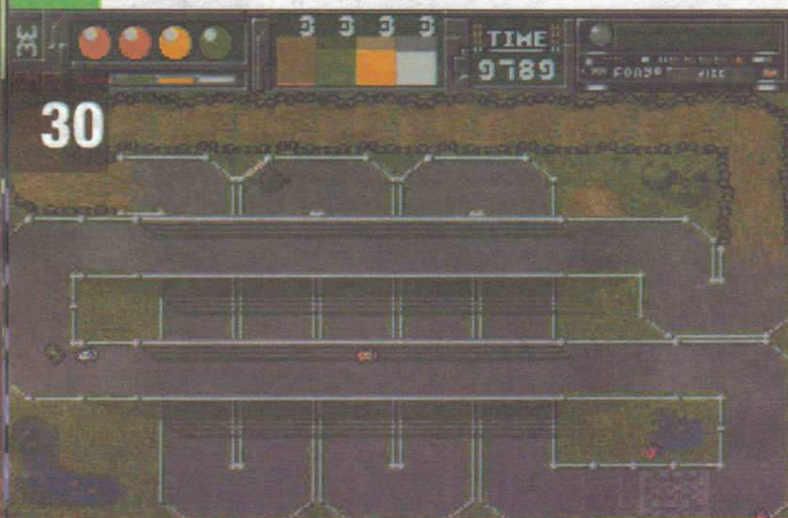
Aby dostać się do ich siedziby musisz pokonać 64 kompletnie zaminowane plansze. Na każdej z nich znajduje się wyjście otwierające się dopiero po odpaleniu wszystkich min. Oczywiście nie samą miną człowiek żyje. Dla urozmaicenia autorzy gry wprowadzili miny z opóźnionym odpałem i pułapki z odpałem natychmiastowym. Teren również zróżnicowano. Prócz sprzyjającej nam dżungli są zdradliwe ruchome piaski i lód, musimy mijać różnego rodzaju murki, pchać skrzynki i strzec się wpadnięcia w pustkę.

Choć saper myli się tylko raz, my mamy sześć żyć. Dodatkowym ułatwieniem jest powracanie do poziomu, na którym zakończyliśmy naszą wycieczkę.

Jeśli komuś mimo wszystko brakuje atrakcji może modyfikować istniejące plansze, tworząc superpoziomy z superprzeszkodami dla superagenta.

Trzeba przyznać, że w Sapera gra się bardzo przyjemnie. Prosty pomysł (Boulder Dash?!), włączenie do gry logicznej elementów zręcznościowych daje silnie wciągającą mieszankę. Lepsza mogłaby być grafika, ale przede wszystkim legenda do gry, bo obecna jest niestety mocno TAKA SOBIE. (PC i Amiga)

Pałcjusz



CARNAGE

Wyścigi samochodowe to pomysł stary jak świat (łaa! nie w głowę!), musiałem to powiedzieć gdyż w grze przede wszystkim szukam czegoś nowego, co nie było do tej pory zrobione. W przypadku tej gry tak nie jest. Nie ma w niej nic nowego poza datą wydania. Gotowy byłbym nawet podnieść ocenę ze względu na polskie pochodzenie gry (mój malutki patriotyzm), ale gra jest zrobiona przez (imperialistyczną) firmę Zeppelin Games i to w roku 1992! Avalon tylko grę wydał. Tyle polityki, a teraz opis.

Przystąpić do gry jest bardzo prosto. Załóż beret na głowę, gogle na oczy, wybierz na ilu graczy grasz, zasiądź za kierownicą swojego wspaniałego bolidu, naciśnij gaz do dechy i jazda. Przed tobą jest do wygrania aż szesnaście wyścigów, po czym zdobywasz tytuł mistrza. Aby przejść do kolejnego wyścigu musisz zająć pierwsze miejsce w bieżącym. Nie należy liczyć na pomoc rywali, gdyż są to bardzo gburowate typy i za wszelką cenę będą starali się Ci przeszkodzić. Nie należy się tym jednak martwić, ponieważ masz do dyspozycji MINY, które doskonale opóźniają konkurentów. Poza tym, mamy TURBO DOŁADOWANIE przy pomocy którego osiągamy dość dużą prędkość, niestety na krótko. Sylwetki samochodów są małe. Cały tor widzimy na ekranie. Nawierzchnia czasami jest zalana jakimś płynem, przez co w miejscach tych tracimy prędkość. Po zakończeniu wyścigu możemy za wygrane pieniądze kupić dodatkowe urządzenia np.: MOCNIEJSZY SILNIK, PODWÓJNE RURY WYDECHOWE, KOŁA, TURBO DOŁADOWANIE, MINY. Wszystkie te czynniki wpływają na to, że trzeba przygotować taktykę wyścigu, aby wygrać.

Gra jest prosta, ale muszę przyznać że dostarcza rozrywki. Krótko mówiąc, można sobie pojeździć. (PC, Amiga)

EMILUS

z Avalonu

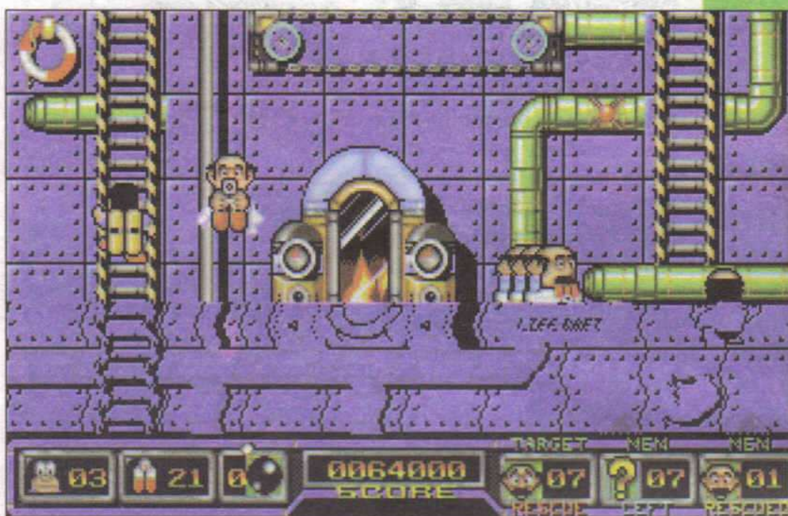
SINK OR SWIM

SS Lucifer, załadowany po brzegi Durnymi Pasażerami, został nieszczęśliwie przedziurawiony przez górę lodową u wschodnich wybrzeży Grenlandii. " Tak zaczyna się superakcja ratunkowa superśmiałego (do rozpuku) bohatera Kevina Codnera. Oczywiście jako gracz nie pozostaje Ci nic innego, jak wcielić się w postać tego odważnego maniaka przygód. Jeżeli to uczynisz, przystępujesz do ratowania Durnych Pasażerów, którzy nie wiedzieć czemu wleźli pod pokład i wrzeszczą spanikowani, czyniąc niesamowite szkody. Twoim zadaniem jest ich ewakuacja, a tym samym uratowanie statku od zagłady. Cały podpokład podzielony jest na 60 części, w których buszuje (w zbożu?) po kilku Durnych Pasażerów. W grze pomocne są wskaźniki: LICZBA PASAŻERÓW DO URATOWANIA (wymagana do ukończenia poziomu) oraz LICZBA OCALONYCH PASAŻERÓW. Są jeszcze inne, ale już mniej ważne. Durny Pasażer staje się Uratowanym Pasażerem, gdy dojdzie do WYJŚCIA AWARYJNEGO DLA PASAŻERÓW. A o to jak tam się dostanie musisz się martwić Ty graczu!

Z pewnością pomocne będą: ZESTAWY ODRZUTOWE, TRATWA RATUNKOWA, RUCHOME CHODNIKI (sterowane przy pomocy wajchy), BOMBY, DŹWIGI MAGNETYCZNE (przenoszące skrzynie), HYDRAULICZNE POMOSTY, WINDY OSOBOWE. ZGNIATARKI i POLA ELEKTRYCZNE nie dość, że nie będą Ci pomocne, to jeszcze mogą przeszkodzić zabijając za dużą ilość Durnych Pasażerów. Jeżeli zginie ilość pasażerów (to durnie!) uniemożliwiająca Ci zakończenie poziomu, to tym samym kończysz poziom tracąc życie (a nie masz ich za wiele).

Gra jest łatwa, prosta i przyjemna. Dla tych, którzy tak nie uważają podajemy w T'N'T kody do poszczególnych poziomów. (PC i Amiga)

EMILUS



TAG-TEAM WRESTLING

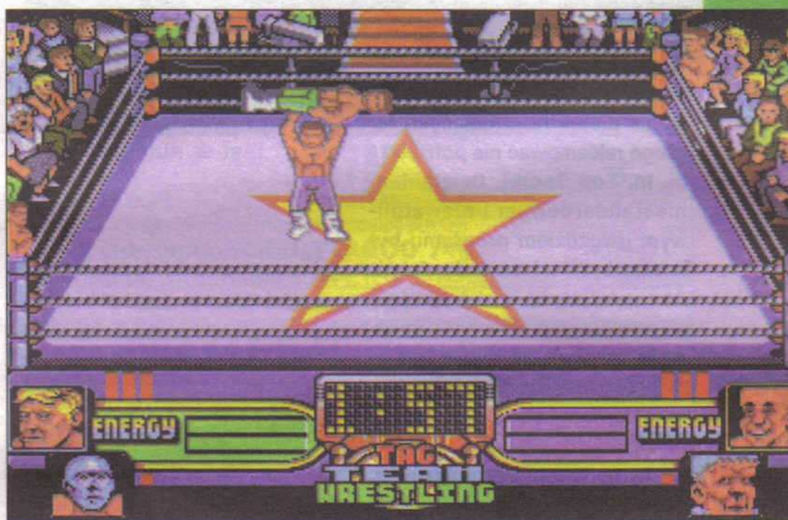
Czy kiedyś w końcu doczekamy się dobrej adaptacji wrestlingu na komputer? Miejmy nadzieję. Na razie mamy jedną z wersji pt.: "TAG - TEAM WRESTLING". Nie będę owijał w bawełnę, że jest to jedna z bardziej żenujących wersji. Prawdopodobnie wynikająca z trzech rzeczy: skromnej instrukcji, cienkiej grafiki oraz skąpych możliwości gry. Oczywiście gra jest na licencji Zeppelin Games z 1992 roku.

Rozpoczynając grę, otrzymujemy pod kontrolę drużynę zapaśniczą składającą się z dwóch zawodników. Ich to wystawiamy do zawodów. Może to być mecz pojedynczy z drużyną sterowaną przez komputer lub przez drugiego gracza. Gdy znudzą nam się bezsensowne pojedynki o złote kalesony, możemy wypróbować swoich bossów w superturnieju o mistrzostwo, w którym startuje aż osiem drużyn. Nie muszę mówić, że jest to cholernie trudne.

Grafika nie urozmaica gry, jest na poziomie commodorowskim, a to jak na Amigę pod koniec roku 1993 trochę mało. Muzyka to kilka brzęczących sampli oraz muzyczka początkowa, która ujdzie w tłoku.

Muszę przyznać, że gra się ciężko, ciosy i chwyty opisane w instrukcji działają dosyć różnie (tzn. czasami tak a czasami nie). Chcąc ogarnąć całość doszedłem do wniosku, że coś w tej grze musi być pozytywnego i faktycznie jest coś takiego. Gra należy do tych niewielu na polskim rynku, które możemy kupić w sklepie, a nie na giełdzie, czyli że nie jest piracka. Jak zapewne wiecie już wkrótce tylko takie gry będą legalne. Miejmy nadzieję, że będzie ich coraz więcej i oczywiście coraz to lepszej jakości. (Amiga)

EMILUS



INTERNATIONAL ATHLETICS

Lekkoatletyka jest bardzo wdzięcznym tematem gier i wie to każdy, kto złamał choć jednego joya na "Decathlonie"."International Athletics" to powrót do tradycji, ale w znacznie mniej niszczycielskiej formie.

Mamy szansę wykazać się w biegu na 100 m, skoku w dal, biegu na 110 m przez płotki, rzucie oszczepem, skoku wzwyż, pchnięciu kulą, trójskoku i rzucie dyskiem. W żadnej konkurencji nie wali się bezmyślnie w klawisze, ale trzeba wykazać się zręcznością.

Zanim przejdziemy do zawodów możemy każdą konkurencję potrenować i przyrównać wynik do minimów kwalifikacyjnych. Same zawody polegają bowiem nie tyle na zwycięstwie, ile na osiągnięciu lepszych wyników od norm stawianych przez komputer. Im więcej konkurencji ukończymy z medalem, tym większe mamy szansę na znalezienie się na liście HighScore'ów. Niestety, nawet jedna nasza przegrana kończy zawody. Prócz liczby medali zapisywane są najlepsze wyniki, jakie padły w danej konkurencji (rekordy świata).

Gra zawiera także opcje pozwalające ją skonfigurować odpowiednio do umiejętności lekkoatlety zasiadającego przed komputerem. Ustawić możemy poziom, pogodę, wiatr, imię, nazwisko, narodowość i wygląd zawodnika, a nawet czy zawodnik zażywa środki dopingujące! Oczywiście po każdych zawodach odbywa się kontrola antydopingowa i koksując się można szybciej zakończyć zawody.

International Athletics przypadło mi do gustu, choć ma poważną wadę: kiepską grafikę (słaba VGA w 16 kolorach). Poza tym gra mogłaby zapisywać również rekordy życiowe gracza (nie każdego stać na rekord świata). Ale wciąga, a to najważniejsze. (PC)

Pałcjusz



Targi

Komputer Expo '94

Myśmy to, nie chwaląc się, sprawili, że 27.01. przed stoiskiem TS na IX Międzynarodowych Targach Komputer Expo '94 w Warszawie kłębił się spory tłumek. Nasi eksperci: Alex, Emilus i Kaczor odpowiadali na wszystkie podchwytliwe pytania. Udzielając bezcennych rad, częstokroć ratowali życie zwątpionym fanom gier, a czasem nawet sobie. W sytuacjach ekstremalnych gotowi byli nawet dać swe autografy, czego z zasady nie czynią z obawy przed wykorzystaniem ich w niecny sposób. Na stoisko przybył również własną osobą Naczelny (owacja), koordynując działania okołostoiskowe.

Z działań okołostoiskowych standardowych wymienić można, a nawet trzeba, sprzedaż numerów i perenumerat TS po preferencyjnych cenach oraz rozdawanie ulotek reklamujących to, czego reklamować nie potrzeba - m. in. Top Secret. Działaniem niestandardowym i niewątpliwym gwoździem programu był konkurs, trwający cały dzień. Aby wziąć w nim udział, należało wypełnić czytelnie ankietę (można to przećwiczyć w tym numerze). Potem zasiadało się za sterami Harriera i trzeba było posłać na ziemię jak najwięcej przeciwników na tyle niewychowanych, że nadlatywali stadami. Zwycięzca otrzymał uśmiech Naczelnego odciśnięty w betonie i rolę główną w przygodach Naczelnego, Kopalnego i Prof. Dżemika (do wglądu na ostatniej stronie). Prowadzenie zmieniało się z godziny na minutę, a ostatecznym zwycięzcą z 17 zestrzeleniami został Zbyszek Wodziński.

Prócz tego na Targach rasowy gracz komputerowy niewiele mógł skorzystać. Dwie firmy wystawiały joysticki, parę - karty muzyczne. Producentów gier nie stwierdzono. Znaleźliśmy za to jednego (tylko!) dystrybutora gier zarówno polskich, jak i spolszczonych (firma USER) - chwała mu za to. Ale jeśli tak ma wyglądać rynek po wejściu ustawy antypirackiej, to ja przepraszam.

Sir Haszak

Listy

KLINIKA ZDROWEGO CZŁOWIEKA.

Jako całkowicie zdrowy psychicznie i fizycznie żądam rozpisania wyborów, które wreszcie zadecydują o niepodzielnej władzy Triumwiratu nad osobnikami typu Naczelny, Dżemik czy Kopalny. (...) Sir Haszak na prezydenta!

Chmielki

Poparcie ze strony osób zdrowych psychicznie nieco nas zaskoczyło, ale cóż... Dziękujemy serdecznie. Triumwirat, jako aktualnie rządzący nie pali się do wyborów, lecz sytuacja może się zmienić, a wtedy pewnie przypomni sobie o tym wniosku. Jeżeli chodzi o prezydenckie zapędy Sir Haszaka to poczekamy, zobaczymy.

CZY WYGLĄDAMY NA FRAJERÓW?

Przeczytałem w przedostatnim TS, że jak ktoś znajdzie podwójnego tipsa to otrzyma za darmo dyskietkę z oryginalną grą. (...) Tips do gry "Lethal Weapon" jest w numerze 16/3 i 19/6.

Piotr M., Tychy

Takich listów przyszło więcej. Więc wyjaśniamy: po pierwsze, nie chodzi o przeszłość, tylko o tipsy drukowane już po ukazaniu się naszego, ahem, oświadczenia. Po drugie, to nie jest konkurs. Bardzo dokładnie sprawdzamy, czy tipsy się nie powtarzają i szansa na błąd jest nikła. Natomiast chcemy Wam pokazać, że to co robimy, robimy przede wszystkim dla Was i przed Wami chcemy odpowiadać za nasze błędy. Jeżeli powinie nam się noga, pierwszy szczęśliwiec, który to zauważy, otrzyma, zgodnie z obietnicą, darmowy oryginał.

CIEMNO WSZĘDZIE, GŁUCHO WSZĘDZIE

Bardzo proszę o informacje na temat gier komputerowych zarobkowych.

Bomuuli

To Ci się udało! Zabiłeś nas wszystkich! Nikt z napadniętych przez nas osób nie wiedział, co to są gry zarobkowe. Może Czytelnicy mają jakąś koncepcję? Piszcie, najciekawsze propozycje wydrukujemy.

KRZYŚ KUBECZKO PISZE

Jesteście niedorobioną gazetką. (...) W ogóle spadliście na psy i żygać mi się chce na ten wasz TS. Przestaję was czytać! (...) Jesteście DOWNAMI i na niczym się nie znacie. Waszymi bezpodstawnymi tekstami nie zatrójecie życia Atarowcom, commodorowskie dupki!!! (Zachowano pisownię oryginału - red.)

Krzyś Kubeczko

Nasz stały czytelnik K. Kubeczko po raz ósmy od półtora roku rzysłał list, że przestaje nas czytać. Tym razem miał zły dzień i aż pięć zdań z całego jednostronowego listu nadaje się do publikacji. Dziękujemy Ci, Krzysiu! Pisz do nas dalej, jakoś smutno by bez Ciebie było.

Oj, Krzysiu, Krzysiu. Gdyby to ode mnie zależało, to zrobiłbym cały numer TS'u o Atari, a ile wierszówki z tego by się zebrało... Opisujemy to, co przyślą nam wydawcy lub co uda nam się zdobyć innymi (legalnymi) kanałami. Prawda jest taka, że sprzedaż i produkcja oryginałów na Atari spada. A więc kochani Atamani forsę w garść i ratować rynek!

Kaczor

O WYŻSZOŚCI PC-TÓW

Jestem posiadaczem wielkiej, a w zasadzie małej, Amigi 600. (...) Spodobała mi się gra "Wolfenstein". Powiedzcie, dlaczego nie może ona istnieć na Amigę? Czy jest ona komputerem za cienkim (bardzo w to wątpię)?

Rafał Stępień, Wandowo

Każda Amiga posiada cudowne urządzenie pod nazwą koprocesor graficzny. To właśnie dzięki niemu Amigowcy szczycą się pięknymi graficznie grami z wieloma planami animowanego tła i innymi fajerwerkami. PC - ty szły od drugiej strony - ich atutem jest moc obliczeniowa. Gra taka, jak wspomniany "Wolfenstein" wymaga głównie wspomnianej mocy. Ponieważ rzecz dzieje się w trzech wymiarach, więc nic nie można zaanimować "z automatu" (nie można założyć, że tło będzie przesuwało się tylko "prawo - lewo"). Jedyną grą tego typu na Amigach było "Legends of Valour" z animacją na bardzo małej części ekranu, ponoć miał się ukazać następny epizod, znacznie lepszy, ale na razie nic o tym nie słychać.

KONSOLE, KONSOLE...

Czy będziecie kontynuować prezentację gier do Nintendo na łamach Top Secret.

Piotrek

Tak. Zajmujemy się tym jako jedyne ze znanych nam czasopism w Polsce i nie mamy zamiaru zawodzić naszych Czytelników. Jak widzicie, obok redagowanej przez Br0mbę rubryki, mamy jeszcze listę przebojów gier na te maszyny oraz poświęcamy im sporo miejsca w rubryce Tips & Tricks, słowem Nintendowcy mają u nas zapewniony stały kącik.

PIENIĄDZE, PIENIĄDZE I JESZCZE RAZ PIENIĄDZE

Chciałbym bardzo mieć komputer, nieknieczie dobry, np. używany ZX - Spectrum albo inny do 1.000.000.

Tomasz Ś.

Najlepszym komputerem za milion złotych jest kalkulator z funkcjami trygonometrycznymi... A tak poważnie, przejrzyj rubrykę "Kupię - Sprzedam - Zamienię" w "Bajtku". Może znajdziesz jakiś złom... Inna rzecz, że niewiele będziesz mógł wycisnąć z takiej maszynki - naprawdę, milion to o wiele za mało, żeby kupić komputer w dzisiejszych czasach.

SPRYCIULA...

Bardzo was proszę o przesłanie mi (NIE ODKŁADAJ KARTKI!) opisu do gry itd.

MARECZEK

To Ci się udało! Oczywiście nie wysyłamy itd. ale kartka nie została odłożona, lecz wisi w godnym miejscu na ścianie,

dok. na str. 41

Dema





ELYSIUM & ANTIA DEMO PARTY WINTER'93

W dniach 28 - 30 grudnia 1993 roku, w Tarnowie, odbyło się już po raz drugi Elysium & Antia demo party. Tym razem impreza była przeznaczona nie tylko dla Commodorowców, ale także dla posiadaczy małego Atari. Niestety, tych ostatnich przyjechało tylko kika osób (2 grupy), tak że z braku konkurencji nie można było rozegrać compo. Mimo to grupa Zelax, zaprezentowała swoje demo "Ray of Hope" poza konkursem. Jak na małą atarynkę była to prawdziwa rewelacja. Znaleźć tam można było wiele efektów znanych z innych komputerów począwszy od scrollowania, przez kefren bary, na wypełnianej wektorówce i glenzach skończywszy. Dużym atutem dema było to, iż ani grafika, ani fragmenty kodu nie były "przenoszone" z C - 64, co było nagminną wadą większości atarowskich demek. Moim zdaniem jest to najlepsze demo, jakie do tej pory powstało dla Atari XL/XE i każdy szanujący się atarowiec powinien je mieć w swojej kolekcji.

Na party przyjechało także kilku amigowców, którzy byli jednak bardziej zainteresowani kopiowaniem najnowszych programów niż samym party.

Jeżeli zaś chodzi o C - 64, to pojawiło się coś ponad setkę ludzi. Większość z nich przywiozła ze sobą prace, by oddać je do konkursów. Poziom był bardzo wysoki. Grafika, muzyka i dema okazały się bardzo dobre, jak na możliwości małego komcia. Dał się zauważyć znaczący wzrost poziomu od czasu poprzedniego party. Szkoda tylko, że niewielu grafików wysiliło się na tyle, by narysować coś w pełni oryginalnego. Większość prac była przerysowywana z różnego rodzaju albumów. Co by jednak nie mówić, trzeba przyznać, że w tej chwili komodorowi graficy mają bardzo dobry warsztat i wiele prac była wręcz perfekcyjnie dopracowana, tym bardziej że coraz więcej autorów decyduje się na używanie nowych, programowych trybów graficznych takich jak super - hires i fli - interlace (efekty widać obok).

Podczas całego trwania party, jak zwykle, wszyscy kopiowali, kończyli prace i rozmawiali na różne tematy. Można było zobaczyć także kilka roboczych wersji gier, nad którymi pracuje wielu scenowych koderów. Kilka gier jest naprawdę niezłych i warto na nie poczekać. Autorzy obiecali, że gdy tylko gry zostaną wydane, Top Secret dostanie egzemplarze testowe.

Tarnowski Pałac Młodzieży, główny organizator imprezy oraz grupy Elysium i Antia, zrobili wszystko, aby party przebiegało składnie. Starczyło miejsca, było gdzie spać i co jeść (całodobowy bufet na miejscu), a podczas kompo obraz wyświetlany był na prawdziwym big - screenie. Numer aktualnie oglądanej /słuchanej pracy był pokazywany na umieszczonym obok olbrzymim telewizorze. Niestety, na wyniki trzeba było oczekiwać dosyć długo, a to z powodu nowego, bardziej sprawiedliwego systemu głosowania. Przy tak dużej ilości prac głosy liczono przez około cztery godziny.

Ogólnie trzeba przyznać, że impreza się udała. Wydano wiele ciekawych produkcji (dema, rysunki, muzyczki), była okazja, aby odnowić stare i nawiązać nowe znajomości. Bawiono się hucznie (ach, cóż to były za petardy...), aczkolwiek większych strat w ludziach i sprzęcie nie stwierdzono. W końcu wszyscy rozjechali się do domów, by świętować nadchodzący Nowy Rok...

BAD JOY

W imieniu grup Elysium i Antia mam zaszczyt zaprosić wszystkich chętnych na kolejne demo party, które odbędzie się w czerwcu '94. O dokładnym terminie i warunkach uczestnictwa poinformujemy później.

JETBOY/ELYSIUM

WYNIKI

Muzyka:

(miejsce/numer startowy/autor/grupa punkty)

1 9 SHOGOON/TABOO 745
2 10 BENJI/INFLEXION 620
3 12 SHOGOON/TABOO 569
4 7 HARTI/VERMES 546
5 14 COMPOD/CHARGED 528
6 15 COMPOD/CHARGED 466
7 1 HALDOR/IDLERS 449
8 3 CLEVE/CHARGED 443
9 4 CLEVE/CHARGED 440
9 36 TIPS/AGNUS LIGHT 440
10 5 EYE/VERMES 426
10 35 RABBI/AGNUS LIGHT 426

Grafika:

(miejsce/numer startowy/autor/grupa punkty)

1 24 RODER/FATUM 747
2 44 CARRION/ELYSIUM 744
3 45 CARRION/ELYSIUM 721
4 19 OWEN/TRIAD 649
5 30 EDGE/NIPSON 639
6 49 SHAMAN/TABOO 632
7 25 RODER/FATUM 628
8 16 FAZEE/TABOO 624
9 11 LATIFAH/SUN 588
10 9 PABLO/VADER 587

Dema:

(miejsce/tytuł/grupa/punkty)

1 CRYSTAL SHEEP 2/CHARGED 617
2 TECHNOLOGICAL SNOW/AGONY 583
3 BURGLARY/NIPSON 562
4 GRAVE STORY/ASPHYXIA 554
5 VERMESSIC PARK/VERMES 460
6 SWEET COSMO/ATLANTIC 447
7 PIECE OF MIND/VIRTUAL MIND 429
8 ANDREWS ANSWER/ALBION 278
9 MADE IN CCCP/PEPITO ORGINAL 219
10 ABRAMACABRA/IMPACT 205



LISTA PRZEBOJÓW

HITY listy



NINTENDO	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. JURASSIC PARK	1. MIECZE VALDGIRA II	1. BODY BLOWS GALACTIC	1. SYNDICATE	1. GIANA SISTERS
2. DJ BOY	2. INCYDENT	2. SYNDICATE	2. NHL HOCKEY	2. SLICKS
3. DOUBLE DRAGON III	3. KUPIEC	3. CIVILIZATION	3. FLASHBACK	3. CRAZY CARS III
4. KAGE	4. GLOBAL WAR	4. CANNON FODDER	4.1869	4. MICROPROSE SOCCER
5. GREMLIINS II	5. KLĄTWA	5. HISTORY LINE 1914 - 18	5. BODY BLOWS	5. PIT STOP 2
6. SUPER SPY HUNTER	6. BARAHIR	6. DESERT STRIKE	6. STREET FIGHTER II	6. U - 96
7. FLINSTONES	7. TRON	7. GUNSHIP 2000	7. SENSIBLE SOCCER 92/93	7. MAYHEM IN MONST.
8. STICK HUNTER	8. SPY MASTER	8. PROJECT - X	8. FLIGHT SIMULATOR 5.0	8. ZAMZARA
9. HOSTAGES	9. DWIE WIEŻE	9. DUNE II	9. PINBALL DREAMS	9. FLASH BEER
10. CASTLEVANIA	10. RENEGADE	10. ONE STEP BEYOND	10. WARLORDS II	10. WINGS OF FURY

SHITY

NINTENDO	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. CONTRA	1. UPIÓR	1. MYTH	1. CISCO HEAT	1. DOUBLE DRAGON
2. GALAGA	2. ZBIR	2. SUPER FROG	2. GOLDEN AXE	2. CAPTAIN DYNAMO
3. BUGS BUNNY	3. GUARD	3. PORTS OF CALL	3. ALCATRAZ	3. OPERATION WOLF
4. BINARY LAND	4. NINJA COMMANDO	4. CISCO HEAT	4. KOŁO FORTUNY	4. HOOK
5. OPERATION WOLF	5. EASY MONEY	5. HANS KLOSS	5. BARBARIAN	5. GUARDIAN TOMB

HITY świat



CD-32	ATARI ST	AMIGA	PC-et
1. TFX	1. SENSIBLE SOCCER 92/93	1. FRONTIER: ELITE 2	1. DOOM
2. THE CHAOS ENGINE	2. PREMIER MANAGER	2. PREMIER MANAGER 2	2. CIVILIZATION
3. TOTAL CARNAGE TROLLS	3. CHAMPIONSHIP MANAGER	3. ALIEN BREED 2	3. MASTER OF ORION
4. PIRATES GOLD	4. N. MANSELL'S W. CHAMP.	4. CHAMP. MANAGER '93	4. SIM CITY 2000
5. PINBALL FANTASIES	5. STREET FIGHTER II	5. MICRO MACHINES	5. X - WING (all missions)
6. LEGACY OF SORASIL	6. ZOOL	6. SENSIBLE SOCCER 92/93	6. EPIC PINBALL
7. ARABIAN NIGHTS	7. THE ADDAMS FAMILY	7. GOAL!	7. DUNE II
8. URIDIUM 2	8. PRINCE OF PERSIA	8. EUROPEAN CHAMP.	8. DAY OF THE TENTACLE
9. LOTUS TRILOGY	9. STRIKER	9. BODY BLOWS GALACTIC	9. VGA PLANETS
10. D - GENERATION	10. FIRST DIVISION MANAGER	10. HIRED GUNS	10. BETRAYAL AT KRONDOR

HITY experci



COMMODORE	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et
1. MAYHEM IN MONSTERLAND	1. DROGA WOJOWNIKA	1. MORTAL COMBAT	1. ALONE IN THE DARK II
2. KOLONY	2. SPEED MATTER	2. BUBBA'N'STIX	2. 7TH GUEST 2
3. EON	3. BARBARIAN	3. CAMPAIGN II	3. MORTAL COMBAT
4. NOBY THE AARDVARK	4. SMUŚ	4. DISPOSABLE HERO	4. X - WING 2 TIE FIGHTER
5. PARSEC	5. GLOBAL WAR	5. SECOND SAMURAI	5. GOBLINS 3
6. CASTLE	6. TAGALON	6. CANNON FODDER	6. RACE
7. FIST FIGHTER	7. HAWKMOON	7. CYBERPUNKS	7. ACES OVER EUROPE
8. RETROGRADE	8. MAGIA FORTUNY	8. GOBLINS III	8. TFX
9. FIRST DIVISION MANAGER	9. MAGIC DIMENSION	9. FRONTIER	9. DOOM
10. ELVIRA II	10. LIZARD	10. SPACE HULK	10. FLIGHT SIMULATOR TOOLS

Tu taki bajer, żeby nie było światła na kolumnie.

Idąc dalej przewodem pokarmowym dochodzimy do...

Zgodnie z życzeniami naszych drogich czytelników dzisiejszy komentarz będzie znowu nienormalny. Oto krótka relacja z pewnego sporu pomiędzy dwoma istnieniami, których nazwiska podamy na końcu aby wprowadzić wątek niespodzianki.

A: Czy wiesz co to jest lodówka?

B: Chyba tak, to takie pudło gdzie jest zimno i wkłada się tam różne rzeczy wymagające niskiej temperatury, np.: mięso, ser, mleko, pasztet itd.

A: Tak, ale czy po włożeniu do niej czterech kilo śmieci lodówka nie przerodzi się w zwykły kosz na śmieci?

B: Na pewno nie w zwykły kosz na śmieci, bo jednak chłodzi.

A: Ale to jest tylko szczegół, bo wiatr też chłodzi, a nie jest lodówką, czyli samo to że coś chłodzi nie oznacza że jest lodówką, ani że nie jest koszem na śmieci.

B: Do czego zmierzasz?

A: Ot, tak po prostu zastanawiam się czy samo istnienie danej rzeczy wystarcza do określenia jej samej. Czy nie uważasz, że dana rzecz jest tym, czym uważają inni że ona jest, ewentualnie tym do czego ją wykorzystują inni?

B: Co?!

A: Popatrz na prosty przykład jaki zastosowałem przed chwilą, rzecz nazwana lodówką służy do chłodzenia przedmiotów...

B: Chcesz powiedzieć utrzymywania ich w niskiej temperaturze.

A: Tak, jak tam sobie chcesz, utrzymywania w niskiej temperaturze. No, więc ta rzecz zmienia swoją nazwę i zastosowanie po załadowaniu do niej kilku kilo śmieci.

B: Przepraszam, nie zmienia a może zmienić.

A: Nie może zmienić, bo to my nazywamy i określamy tę rzecz, a dla nas ona staje się po prostu śmietnikiem.

B: Nie, dla mnie ona jest nadal lodówką z kilkoma kilogramami śmieci w środku.

A: To już samo w sobie jest zmianą określenia danej rzeczy, co udowadnia to, co powiedziałem przed chwilą.

B: E, idę sobie. Z tobą nie można w ogóle dojść do rozsądnego myślenia. Cześć!

A: Cześć, ale przyjdź jeszcze, to sobie pogadamy.

W ten sposób pan B) opuścił zakład dla chorych i kolejny już raz nie mógł zgodzić się ze zdaniem tego chorego pana A).

Pan A) to niezdrowy rozsądek, pan B) to zdrowy rosądek.

Emilus

P. S. Krótki konkurs - który z panów, A czy B, jest bliższy panu E? Nagród nie będzie, więc odpowiedzi proszę nie nadsyłać. Naczelny, trzeci poziom lochów, druga kazamata na lewo.



BARTEK ŁAWIŃSKI – Sorkwity



SYLWIUSZ POLEWSKI – Częstochowa



ADRIAN PIOTROWSKI – Bystrzyca



ŁUKASZ BETLEJA – Jasło

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco w technice komputerowej,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

High Score - czyli przegląd maksymalnych notowań zdobytych przez czytelników.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret. Cena detaliczna **C&A** – 15 tys. zł, w prenumeracie 10 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:
- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna – 20 tys. zł.

Tytuł	6 kolejnych numerów	12 kolejnych numerów	Liczba egzemplarzy
Bajtek	90000	180000	
C&A	60000	120000	
TOP SECRET	90000	180000	

Kupon ważny do 31.03.1994 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.

C&A – Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

PRENUMERATA TO TANIEJ I PEWNIEJ

Następny numer „ATARI-magazyn" już w kioskiach!



Dziękujemy redakcji Top Secret za wypożyczenie postaci.

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać pół lub cały rok.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub nawet przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - ❑ odcinek oznaczony słowem „odpis" (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA".
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty jednego z naszych czasopism wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 160 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 320 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02)617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik — podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik — podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik — podpis przyjmującego

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik — podpis przyjmującego

PC i AMIGA

SMUŚ PC 179.000 AMIGA 149.000
Twoje zadanie polega na uwolnieniu małego smoczka z gmatwaniny niebezpiecznych lochów. Czy znalezione guziki i ulubiony bumerang wystarczy do wykonania zadania?

SINK OR SWIM PC 179.000 AMIGA 149.000
Prowadzisz akcję ratunkową na tonącym statku. Wiele zagmatwanych zakamarków i kabin sprawia, że gra wciąga z każdym nowym pomieszczeniem.

SAPER PC 135.000 AMIGA 75.000
Gra logiczno - zręcznościowa. Wspaniała, 256 kolorowa grafika, dwukrotnie wyższa rozdzielczość, i to wszystko na zwykłej karcie VGA!!!

CARNAGE PC 125.000 AMIGA 109.000
Pełen niespodzianek wyścig samochodowy. "Carnage", to orgia szybkich samochodów, destrukcji i czadu!

NTERNATIONAL TENNIS PC 125.000 AMIGA 109.000
Międzynarodowe zawody tenisowe. Wiele możliwych wariantów gry sprawia, że przeżywasz prawdziwe emocje.

VaBank ------------ AMIGA 109.000
Gra platformowa. Ucieczka z więzienia nigdy nie jest prosta. Ale Ty jesteś przecież niewinny! W dodatku brzydzisz się bronią palną. Wrodzony spryt pozwoli jednak wykorzystać wiele znalezionych po drodze przedmiotów. Ta akcja musi się udać!

TAG TEAM WRESTLING ------------ AMIGA 109.000
Zawody sportowe w amerykańskich zapasach drużynowych. Pojedynki najsilniejszych ludzi świata.

INT. ATHLETICS PC 125.000 ---------------
Zawody w lekkiej atletyce. Wiele konkurencji, możliwość zabawy dla 1 - 4 osób.

MENU! + PAGANINI PC 125.000 --------------
Koniec z pamiętaniem parametrów i nazw używanych programów. "MENU!" zrobi to za Ciebie. W komplecie kilka programów użytkowych i pasjans "Paganini".

Programy w wersji na PC współpracują z kartą VGA, SoundBlaster i głośniczkiem. W wersji na AMIGĘ działają na A500, A600 i A1200.

C 64

- **ARNIE**
- Arnie ląduje na terytorium wroga. Musi walczyć, żeby przeżyć.
- **BALL BLASTA**
- Musisz zniszczyć wszystkie ceglane bloki na 51 poziomach.
- **BIONIC NINJA**
- Uzbrojony w samurajski miecz walczysz z kosmitami.
- **BLUE BARON**
- Najlepszy pilot wszechczasów w akcji.
- **BOD SQUAD**
- Podróżując w czasie wykonujesz niebezpieczną misję.
- **CARNAGE**
- Wspaniały wyścig samochodowy.
- **CASTLE**
- Musisz pozbierać i zanieść do piwnicy rozrzucone butelki.
- **DOC CROC'S ...**
- Poszukujesz zagubionych części komiksów.
- **DRACONUS**
-Dzielny kosmita walczy ze straszliwą bestią.
- **EOROID & ACID RUNNER**
- Eoroid - gra logiczna, Acid Runner - gra zręcznościowa.
- **FIST FIGHTER**
- To walki pięciu najlepszych wojowników na świecie.
- **FRANKENSTEIN**
- Szalony baron znów buduje swego potwora.
- **HANS KLOSS**
- Znakomity agent wywiadu usiłuje wykraść tajne plany wrogra.
- **IO**
- Statek kosmiczny walczy z otaczającymi go przeciwnikami.
- **MADRAX**
- Musisz uwolnić świat od podstępnego czarnoksiężnika.
- **MOUNTAIN BIKE RACER**
- Fascynujący, terenowy wyścig rowerowy.
- **NINJA COMMANDO**
- Mistrz wschodnich sztuk walki stacza pojedynki karate.
- **PARA ACADEMY**
- Wstępujesz do elitarnej formacji, szkolącej komandosów.
- **ROBBO**
- Mały robocik próbuje uciec z wrogiej planety.
- **TAG TEAM WRESTLING**
- Amerykańskie zapasy drużynowe.
- **TAI - CHI TORTOISE**
- Wspaniałe żółwie Tai-Chi na tropie kolejnego przestępcy.
- **TAMER**
- Najlepszy pilot kosmiczny w walce z rebeliantami.
- **TITANIC BLINKY**
- Duszek Blinky próbuje uratować świat od zagłady.
- **ZYBEX**
- Twoim zadaniem jest zdobycie kryształu Zybexa.
- **WŁADCY CIEMNOŚCI**
- Doskonała gra przygodowa z tekstem.
- **KLĄTWA**
- Gra przygodowa. Musisz uwolnić swój kraj od straszliwej klątwy.
- **BALOON BATTLES**
- Phileas Fogg, pomaga Aliantom w zniszczeniu przeciwnik a.
- **KICK BOX**
- Pojedynek czołowych mistrzów kick boxingu.
- **5 A SIDE FOOTBALL**
- Piłka nożna "pięciu na pięciu".
- **SPLITTER**
- Pomóż Igorowi wykonać polecenie czarodzieja Belphegorusa.
- **Q 10 TANKBUSTER**
- Pilotując Q-10 musisz odszukać i zniszczyć wszystkie wrogie cele.
- **TERRAFIGHTER**
- Musisz zniszczyć wszystkie reaktory wroga.
- **COSMIC HERO**
- Gra logiczno-zręcznościowa. Dużo ciekawych plansz.

UWAGA:
Cena każdej z gier 55.000 zł

polecamy też:

RAM CART C64 - zapisywalny moduł cartridge z podtrzymaniem bateryjnym. Pakiet zawiera moduł w wersji 64 KB, kasetę oraz dyskietkę z programamy pomocniczymi i podręcznik użytkowania systemu. Moduł objęty jest roczną gwarancją.
Cena: 510.000

ATARI XL/XE

BARBARIAN cena: 55.000
Chyba wszyscy czekali na tą grę. 'Rąbanka' dla lubiących silne wrażenia.

FRANK & MARK cena: 49.000
Platformówka - koniecznie musisz wyruszyć na poszukiwanie brata (Marka).

HAWKMOON cena: 49.000
Tylko Ty potrafisz przeprowadzić przemytnika przez podziemne miasto.

ANIMATOR cena: 59.000
Doskonały zestaw do tworzenia animacji, fontów, ekranów... Zawiera programy: ANIMATOR, KOMPRESOR, DEMO MAKER, ADD COPY, pliki przykładowe, instrukcję obsługi.

WŁÓCZYKIJ cena: 55.000
Doskonale narysowana i zaprojektowana gra platformowo zręcznościowa. Prawdziwy HIT.

RAM CART ATARI
Wersja 64 KB 510.000
Wersja 128 KB 790.000
(opis patrz C64)

Aktualną pełną ofertę oprogramowania (ponad 100 tytułów) można otrzymać po nadesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

Przy zamawianiu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, typ komputera i nośnika oraz dokładny adres z kodem pocztowym. Zamówienia prosimy kierować pod adres:

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki. W cenę wliczone zostały wszelkie opłaty pocztowe. Ceny aktualne do ukazania się kolejnego "TOP SECRET".

Wszystkie oferowane programy wydane są z poszanowaniem praw autorskich. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych. Kontakt listowny lub telefoniczny:
(17) 62 74 71 wew. 274, 177

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkępocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Kopalny powinien się udać:

na moczary

do jaskini

Postaw ptaszka lub narysuj krzyżyk!

Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr: ....
kod,miejsc.: ....

Lista przebojów komputera typu: ....



HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10





SHITY
1
2
3
4
5
6
7

Tu wklej swoje zdjęcie

XYWA:

nintendo

Gradius II



Oto kolejna gra z cyklu "leć i strzelaj". Tym razem jej autorzy postarali się o naprawdę ciekawych przeciwników i interesującą grafikę. Lecimy małym statkiem i strzelamy prawie do wszystkiego, a więc: do migających pojazdów, samonaprowadzających się pocisków, planetoidów, smoków i wielu naprawdę ładnie animowanych stworów. Po zestrzeleniu odpowiednich wrogów możemy uzbroić się w różne dżingle, typu: dodatkowy laser, szybkość, działko plazmowe, torpedy itp. Zestaw tego, o co można uzupełnić nasz statek wybiera się na początku rozgrywki. Zaletą tej gry jest też to, że na dalszych poziomach nie zamyka się ona w jednej płaszczyźnie, więc można lawirować jeszcze lecąc do góry lub do dołu. Acha, zapomniałbym o muzyczce, która jest ciekawie zrobiona i o syntezie mowy, efektownie uzupełniającej akcję tej strzelaniny. W sumie zabawa, jak to przy strzelankach, jest niezła. Duże (wypełniające nieraz pół ekranu) obiekty wyglądają extra, wszystko jest niesamowicie szybkie i trudne, więc do dzieła, przepraszam działa.

OCENA: ✓✓✓✓✓

The Adventures of Rad Gravity





Rad jest kosmicznym awanturnikiem z wielką głową. Lata sobie kosmicznym statkiem i czasami ląduje na jakiejś planecie. Tym razem Radek otrzymuje zadanie znalezienia na Cyberii teleportów komputerowych. Dalej nasz bohater ląduje na jej powierzchni i zaczyna typową walkę z mieszkańcami planety. Są to zwariowani naukowcy, gówniarze z łokmenami (a co - na pewno słuchają tego zboczeńca M. Jacksona), napaleni żołnierze albo roboty - giganty. Jeszcze dalej są inne przeszkody, inne labirynty, ale zostawmy je dla grających...

Z początku ta gra wydawała mi się nudna, jednak im dłużej grałem, tym poziomy stawały się ciekawsze, a gra zaczęła wymagać nie tylko zręczności ale i odrobiny główkowania. Całość jest typową zręcznościówą - platformówą, ubarwioną przez twórców animowanymi wstawkami. Można pograć.

OCENA: ✓✓✓

Magiciann

Podziwiam zapał niektórych programistów gier nintendowych. Właściwie to chwała im za to co robią, bowiem "Magician" jest normalną grą typu role - playing. Jak to w takich grach bywa wcielasz się w wędrownego adepta sztuki magicznej, który z czasem może zostać Czarodziejem. Jego prze-



znaczeniem jest walka ze złem w świecie Merlwood. Tak więc nasz bohater może sobie chodzić, rozmawiać z innymi postaciami, kupować w sklepie jedzenie i czary, uczyć się i tworzyć własne zaklęcia. Będzie on też oczywiście walczył z innymi czarownikami, smokami, diabłami, potworami z bagien i lasów, rozwiązywał przeróżne zagadki. Gra jest naprawdę bardzo dobra i po prostu mnie zachwyciła: jest tu wszystko, co potrzebne jest w grze role - playing: potrzeba fantazji i myślenia oraz refleks. Bardzo dobrze wypadły wszystkie zręcznościowe sekwencje, które niewątpliwie ubarwiają akcję.

Świetna grafika, animacja i muzyka, elementy logiczne i zręcznościowe - jednym słowem (jak na NES) gra wybitna, oczywiście tylko dla tych, którzy lubią rzeczy ambitne.

OCENA: ✓✓✓✓✓

Puzslot

Gra ta znana jest jeszcze pod tytułem "777", a tak w ogóle bardzo przypomina popularnego Tetrisa. Tak więc mamy studnię, do której spadają klocki, same klocki i oczywiście pewne reguły ich układania. Wszystkie klocki są takie same, nie różnią się wymiarami ani kształtem. Cały pic (co?) polega na tym, że te nibyklocki są jakby dwoma okienkami z "jednorękiego bandyty" (tzn. przewijają się w nich obrazki), w których ciągle wirują rysunki śliwki, wisienki, dzwoneczka, gwiazdki i baru. Można te obrazki dowolnie zastopować i potem układać już jako klocek z dwoma rysunkami. Jeśli



ułoży się co najmniej trzy takie same obrazki w jednej linii (może być nawet ukośna), to linia ta znika i tym samym nie zajmuje studni, czyli klasyczny Tetris.

Zabawa niby oczywista, jeszcze jedna podróba albo wzorowanie się na ruskim Tetrisie, jednak granie niesamowicie wciągające. Niby nic rewelacyjnego i aż dziwne, że wciąga...

OCENA: ✓✓

Konkurs

Oto konkurs dla stałych i wiernych czytelników rubryki "Nintendo". Ukazało się już dziewięć (łącznie z tym) odcinków niniejszej rubryki, pierwszy w numerze 2/15'93. W każdym opisywaliśmy jakieś gry i zamieszczaliśmy obok obrazki screenów. Każda gra ma oczywiście swój tytuł, jednak my celowo w prawie każdym (a może w każdym) numerze Top Secretu poprzekręcaliśmy niektóre tytuły.

Każdy kto wyłapał te przekręty może teraz wygrać cudownie piękną KONSOLĘ PEGASUS, ufundowaną przez firmę BOBMARK Int.

Co trzeba zrobić?

Wypisać sobie wszystkie przekręty (łącznie z tym lub tymi z dzisiejszego numeru), przepisać przekręcone tytuły na kartki pocztowe, dopisać swój adres i wysłać do nas (czyli do Top Secretu) z dopiskiem: "Nintendo Konkurs". Proste? Jak nie, to przeczytajcie to jeszcze raz.

Acha, nie wymyślajcie własnych przekrętów, tylko wypiszcie przekręcone przez nas tytuły. Wpisanie nieprzekręconego tytułu też dyskwalifikuje, więc sięgnijcie do swych ukrytych zdolności intelektualnych... Rozwiązanie konkursu w numerze TS 4/94.

Rozwiązania nadsyłajcie do 15 marca na adres redakcji.

Wasz BRØMBA

SAVEGAMY

Oj działo się ostatnio, działo panie Havranek! Reszti triumwiratu w swoich szlachetnych wysiłkach zapanowania nad tak zwaną redakcją doprowadziły do jej całkowitego spustoszenia. Naczelny jeszcze do tej pory chodzi z obwiązaną głową (efekty polityki grubej pałki). Mi się tylko udało ujść z życiem, jako że schowałem się po prostu głębiej w bagno w które wdepnąłem. Ale do rzeczy Panowie (i Panie): przychodzą wszak do nas listy, które trzeba przedstawić szerokiej publice. Tak więc dzisiaj epistoła (takie pismo) pana Skalskiego Łukasza (Polska). List jego obszerny, z dwóch kartek złożony, świeżym wapnem pobielony (no to już chyba nie z tej bajki).

Do rzeczy jednak. Pierwsze osiągnięcie Łukasza to Simfarm: czyli gierka dzięki której i ty zostaniesz rolnikiem. Rzecz jasna sytuacja rolnika łatwa nie jest (tylko 40000$ na początek) a więc możemy iść popikietować pod sejm lub zmienić save'a. Od bajtu 136 932 wstawiamy FFFFFF7F i mamy już wystarczająco dużo pieniążków na zabawę w dyrektora PGR - u.

Następna gierka to Civilization (słusznie, dobre gierki nigdy się nie starzeją). Oczywiście problemem są znów pieniążki, toteż zmieniamy bajt 316 na FF, zaś bajt 317 na 7F i mamy 30 tysiączków. Wystarczy?

Teraz Ishar I, to była (i jest gierka). Rzecz jasna dokucza nam brak wszystkiego. Zmieniamy zatem bajty od 3993 (włącznie) na 7FFF7EFF7EFF7EFF7FFF. Podczas gry jednak niespodzianka: mamy 30000 ale nic nie możemy wydać! Jest na to rada: wszyscy członkowie drużyny muszą wymienić się jedną sztuką złota. Teraz energia: wstawiamy FF w bajty 469, 471, 473, 475 i 477. Siła fizyczna: eeee tam, panie: bajty od 768 do 772 (rzecz jasna wstawiamy niesmiertelne 7F). No i wreszcie zdrówkopsychiczne: bajty 773 do 777 na (co, taaak) 7F.

Tera Eye of the Beholder 2. Energia jest zapisywana w dzwudziestym bajcie od nazwy postaci (a raczej w dwóch, zamieniamy rzecz jasna na FF i 7F). Dane o postaci zaś w bajtach od trzeciego do 19 - go, wszystkie zamieniamy na 64 heksadecymalnie.

Wreszcie Centurion, gierka dosyć stara, ale niezgorsz. Sen z powiek spędzają nam rzecz jasna pieniążki: bajty 1530 i 1531 zamieniamy na FF. Trzeba jednak uważać by nie przekroczyć sumy 65535 (pod groźbą bankrutctwa). Drugi problem to ranga, czyli bajt 1528: zatem wedle życzenia wstawiamy 00 - Officer, 01 - Centurion, 02 - Tribune, 03 - Legatus, 04 - General, 05 - Preator, 06 - Consul, 07 - ProConsul, 08 - Koniec gry.

Uff, poszalałeś Łukaszu. Co do kontaktów z nami, to wpadnij kiedyś na Wspólną 61 (czwarte piętro, pytać ciecia o Top Secret), mieszkasz wszak w mieście stołecznym Warszawie.

Jakby to powiedzieć, pod wpływem powyższego listu ruszyło się w nas sumienie i siedliśmy nad różnymi takimi inszymi gierkami. Jedną z nich jest pokryta już nieco patyną starości Space Crusade (ale warto zagrać, oj warto). Tworzy ona trzy pliki saveów (po jednym dla każdej drużyny marines). IF. SAV - Imperial Fist, UM. SAV - Ultra Marines, BA. SAV - Blood Angels. W każdym pliku mamy dod dyspozycji 10 "slotów", nasze poprawki odnoszą się do pierwszego. I tak: bajt 02 to numer save'u (raczej nieprzydatne). Bajt 05 to ranga dowódcy (01 - Sergeant, aż do 06 - Captain Supremus). W bajcie 04 mamy rodzaj medali, zaś w 10 - tym ich ilość. Bajt 15 to ilość zabójstw w ostatniej misji, 19 - ty liczba punktów. Pozostają jeszcze wykonane misje, zapisywane zresztą w dosyć dziwny sposób w bajtach 11 - tym i 12 - tym. Bajt dwunasty to binarne określenie ostatnich pięciu misji (aby mieć wszystkie wykonane wpisujemy 1F), zaś bajt 11 - ty to misje pozostałe - bardzo pokrętnie kodowane, aczkolwiek aby mieć wszytkie wpisujemy weń FF.

A teraz szybki przerzut jak zdobyć forsę w BLOODNET. Najpierw odpal DISK NORTONA, po czym szybko odszukaj plik z savem (w katalogu SAVE), teraz zmieniamy zawartości komórek (adresy zapisane heksadecymalnie) 350, 351, 352, oraz 4569, 456a, 456b na FF i już tylko wyjście z DISK NORTONA połączone z zapisem i możemy grać z odpowiednią ilością pieniędzy.

Alex&Gawron

Stare ale jare

Highway Encounter

Mamy rok pański któryś tam bądź. Tak prawdę rzecz biorąc to nie jest on nawet pański... Wszystko zaś dlatego, iż nasza kochana mateczka Ziemia została opanowana przez wraże hordy ohydnych alienów, czyli obcych. Spadli oni na naszą planetę niczym gawron spadający na kawałek sera i spustoszyli ją doszczętnie (chlip, chlip).



Na szczęście jednak garstka najlepszych ziemskich naukowców zdołała ujść pożodze i schroniwszy się w ukrytych schronach poszukiwać zaczęła słabych stron najeźdźców. Szybko też je odnaleziono: otóż obcy założyli na naszej planecie tylko jedną (acz potężną) bazę. Wystarczy ją więc zniszczyć by uwolnić Ziemię od ZŁEGO!!!

Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić. Do bazy prowadzi zatem jedynie jedna droga i to bardzo dobrze strzeżona. Czychać będą na wszystkich ją przemierzających bomby, miny, działka laserowe, a przede wszystkim roboty obcych. Straszne?

Tak, ale przecież potęga ludzkiej nauki jest niezmierzona. W tajnych labolatoriach powstaje zatem specjalna bomba (mająca kształt ostrosłupa nieściętego) nazwana roboczo Lasertronem. Ma ona wiele zalet, lecz niestety również jedną poważną wadę: jest przeraźliwie ciężka. Tak więc powstają również cztery zdalnie sterowane roboty, których zadaniem będzie popychanie lasetronu do miejsca jego przeznaczenia.



Opracowano specjalny szyk marszowy dający maksimum bezpieczeństwa. Otóż lasertrobn popychać będą cztery roboty, a piąty penetrować będzie drogę na przedzie i za pomocą swego mocarnego działka likwidować wszelkie przeszkody. Gdy zostanie zniszczony, to zastąpi go jeden z pchających vortonów: w ten oto sposób szansa doprowadzenia bomby do bram obcej warowni rośnie pięciokrotnie.



Wszystko byłoby cacy, gdyby nie błąd w programie vortonów popełniony przez jakiego roztargnionego programistę. Jego efektem jest to, iż roboty pchają lasertron dopóki nie natrafi on na jakąkolwiek przeszkodę. Jedynie pierwszy (ten penetrujący) daje się kierować za pomocą fal radiowych. Niestety błąd ten zauważono już po wysłaniu robotów na drogę prowadzącą dowarowni. Wyznaczono zatem CIEBIE, najlepszego specjalistę od zdalnego kierowania, byś przeprowadził lasertron przez 50 stref, aż do bazy obcych i tam zdetonował lasertron. Pamiętaj, iż misja twa musi się powieść, gdyż teraz obcy wiedzieć będą już o obecności resztek ziemian i w razie niepowodzenia pewnikiem ich zniszczą. Gdy zaś Ci się uda zetrzeć to wraże nasienie z powierzchnii ziemi to postawią ci pomnik (który to już z kolei) obsypią kwiatami, a po śmierci zabalsamują i wystawią na widok publiczny w kryształowym sarkofagu. Powodzenia!

Alex&Gawron

CZYTELNICY NADESŁALI

PISZTA LUDZIE, PISZTA!

Publikujemy wasze opisy, często bardzo dobre, zawsze zawierające wiele cennych informacji. Wasza aktywność jest duża, jednak spora część przychodzących materiałów z miejsca dyskwalifikujemy. Tak więc kilka tipsów dla naszych potencjalnych autorów:

1/ Piszcie tylko o grach, które nie były u nas opisywane.

2/ Nie piszcie o rzeczach cienkich i starych - po co to komu?

3/ Róbcie mapy! To bardzo zwiększa szanse opublikowania opisu. Mapy powinny być czytelne i z legendami.

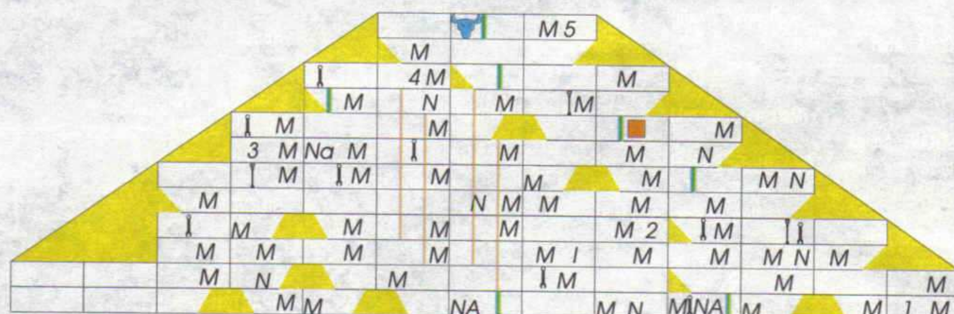
4/ Opisy powinny "mieć ręce i nogi", nie wystarczy "weź to, zostaw tamto". Róbcie wstępy, zakończenia, kawałki fabularne.

5/ Piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie! Dobre kawałki będziemy na pewno publikować!

DOWÓDZTWO JEDNOSTKI POD WIEŁOMA WZGLĘDAMI BARDZO SPECJALNEJ

ALEX & GAWRON

DUCKULA



Legenda :

NA - niania
M - mumia
N - nietoperze
I - Igor

1-5 - przedmioty
- lina
- klucz
- drzwi

- tu położyć pierwszy przedmiot

Pewnego dnia hrabia Duckula postanowił wyruszyć ze swą nianią i służącym Igorem do Egiptu w poszukiwaniu czarodziejskiego saksofonu...

... Tak zaczyna się gra "Duckula", dobra przygodówka z niezłą grafiką. Celem gry, jak to już przeczytaliście we wstępie, jest odnalezienie saksofonu. Pomaga nam w tym służący Igor i niania. Igor nosi ze sobą kanapki z brokułami, które dodają naszemu bohaterowi energii, a niania, herod - baba, potrafi wyważać drzwi. Oboje nie towarzyszą nam przez cały czas. Igor pojawia się w miejscach, gdzie nie ma schodów.. Jeżeli brakuje nam energii, możemy kilkakrotnie wchodzić i wychodzić z komnaty, gdzie spotkaliśmy Igora. On będzie wychodził, dawał nam kanapkę i tak w kółko. Jeżeli chodzi o nianię, należy wyważać tylko te drzwi, których wyważenie się opłaca.

Jak to w przygodówkach bywa, w realizacji zadania przeszkadzają nam rozmaite potworki. Tym razem są to mumie i nietoperze. Dodatkowo należy uważać na otwierające się w podłodze zapadnie.

Cel gry, saksofon, znajduje się na szczycie piramidy. Gdy go zdobędziesz, Twym oczom ukaże się napis "CONGRATULATIONS".

Gra nie należy do trudnych. Przy odrobinie wprawy da się ją skończyć w około 20 minut, jednak jest przyjemna, toteż polecam ją wszystkim Czytelnikom.

BOSS

Listy

dok. ze str. 32

jako dowód bezprzykładnego sprytu i inteligencji naszych Czytelników.

ODMIENNE WERSJE ZDARZEŃ

Wasza legenda do "Dooma" różniła się od tej wydrukowanej w konkurencji. Która jest prawdziwa i co Wy na to?

K. M. J.

Cóż, naszą wersję zaczerpnęliśmy z dodawanego do shareware'owej wersji pliku z dokumentacją. Zacny kolega z konkurencji zapewne owego nie posiadał i musiał uraczyć Czytelników produktami własnej imaginacji... Niemniej jednak fabuła "Dooma" jest rzeczą drugorzędną i nie ma się czym przejmować.

TOP SECRET: BARWA I BROŃ

W ostatnim czasie w ramach uzbrojenia dotarła tylko plastikowa gwiazda do rzucania i żyletka dla Kopalnego. Wręczenie Kopalnemu żyletki jest wyjątkowo nieskomplikowaną metodą popełnienia samobójstwa, zaś plastikową gwiazdę zeżarł pies Alexa, więc na tym froncie panuje spokój. Natomiast jeżeli chodzi o barwę, to otrzymaliśmy wspaniałą chorągiew z wymalowaną podobizną Naczelnego, a wykonaną przez naszego niezawodnego korespondenta Sir Alfa. Chorągiew posłuży jako sztandar, pod którym zostanie poprowadzona antytriumwiratowa krucjata, my zaś oczekujemy na dalsze propozycje.

KOMENTARZE

Wiele osób przysyła listy z ocenami po każdym numerze TS. Bardzo nam one pomagają, szczególnie te, gadzie jest ocena strony po stronie, jak np. u Super Grolwera czy Profesorka z Krakowa (co z Tobą, nie odzywasz się ostatnio?). Wszystkim dotychczasowym dziękujemy, wszystkih chcących nam pomóc zapraszamy: piszcie nie tylko, co myślicie o nas ogólnie, lecz też oceniajcie dokładnie nowe numery.

Tym razem na listy odpowiadali Alex & Gawron, którym jest dokładnie wszystko jedno i mogą się uznać za w pełni odpowiedzialnych za wszystko co napisali.

ALCATRAZ / Amiga
Podczas dema wpisz "COKEBUSTERS" - obaj gracze są nieśmiertelni.
(Damian Puławski)

ALIEN III / Amiga
Zatrzymaj grę, trzymaj wciśnięty klawisz "F1" i naciśnij lewy klawisz myszy. Podczas gry "N" przenosi do następnego poziomu.
(Damian Puławski)

ARKANOID III / Amiga
Na screenie tytułowym wpisz "TUESDAY 14TH". Po wciśnięciu "Fire" pojawi się ukryte menu.
(Jimmy i Wania)

ATOMIA / Atari
Podczas gry wcisnąć i trzymać "Select", "Start" i "Option" - następny poziom.
(Marcin Dworaczek)

A - TRAIN / Amiga
Podczas gry wpisz "CHEATER CHEATER WIMP". Będą przybywać pieniądze.
(Jimmy i Wania)

BARAHIR / Atari
Nie ryzykuj utraty energii: pierwszemu Arnoldowi podaruj medalion, drugiemu - złoto.
(Łukasz Grządka)

BART VS SPACE MUTANTS/Amiga
Na screenie tytułowym, gdzie rodzinka ogląda telewizję, wpisz "COWABUNGA" - nieśmiertelność.
(Jimmy i Wania)

BIRD FIGHTER / Nintendo
Po wpisaniu kodu 5705 lub 4660 znajdziesz się w "LAST AREA" - niedostępnej z wybieranych początkowo plansz.
(KGB)

BREW BIZ / Atari
Wciśnięcie "Option" przenosi do następnej planszy.
(Turbo B)

BRUCE LEE / Atari
Na stronie tytułowej wybierz opcję "Oponent". W drugim joysticku włącz "Autofire", a na pierwszym graj - gruby nie będzie Cię atakował.
(Turbo B)

CASTLE MASTER / Commodore
Przejdź przez kominek w kuchni - pod stołem znajdziesz uzupełniające energię ciasta.
(Gall A.)

COLOSSUS CHESS / Commodore
Naciśnięcie "C="po wykonaniu ruchu przerywa myślenie komputera.
(Gall A.)

CRIME DOES NOT PRY / Amiga
Spauzuj grę i wpisz "HALTBAKK IS THE KING" - nieśmiertelność.
(Wania i Jimmy)

CRYSTAL RIDER / Atari
"Fire" + "Start" = nieśmiertelność.
(Turbo B)

DESERT STRIKE / Amiga
Hasło "HARDCASE" daje nieskończoną ilość amunicji.
(Popocop)

DESERT STRIKE / Amiga
Zagubionych żołnierzy (MIA) odwieź do strefy lądowania - odnawia się energia.
(Arkadiusz Dudek)

DOJO DAN / Amiga
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz "WOOLANKIDKICKSBUTT" podczas gry. Naciskając "F8" kończysz levele.
(Wania i Jimmy)

DUCK TALES / Nintendo
Gwiazdki dodające jeden punkt do każdego życia znajdziesz w Transylvanii i w Himalajach.
(Zgrywus)

F - 14 TOMCAT / Commodore
Chcąc bezpiecznie wylądować, skieruj się prosto na lotniskowiec, zredukuj ciąg do 1/3 i zejdź na wysokość 100 stóp. Gdy rufa lotniskowca zjedzie z ekranu, ostrożnie obniż dziób samolotu. Po wylądowaniu wyłącz silniki.
(Batman)

F - 17 CHALLENGE / Amiga
Gdy startujesz z dwudziestej drugiej pozycji, zaraz na początku zjedź jak najbardziej się da na drodze w prawy bok i czadu. Znajdziesz się na 4 albo 5 miejscu.
(Marphi B)

FINAL CONFLICT / Amiga
Najechanie kursorem na państwo i wciśnięcie lewego klawisza myszy uruchamia menu państwa. Nic nie robiąc w tym menu kliknij na jakiekolwiek morze - będziesz je mógł wykorzystywać jak państwo.
(Piotr Doszka)

FIRST SAMURAI / Amiga
Podczas gry wpisz "DIPUTS" - klawiszami numerycznymi latasz po levelach.
(Jimmy i Wania)

G. I. JOE / Nintendo
Jednoczesne wciśnięcie "Start" i "Select" uzupełnia energię.
(Lodtys)

GOLD HUNTER / Atari
Podłącz joy'a do drugiego portu. "Lewo" + "Dół" + "Fire" - prędkość, "Prawo" + "Dół" + "Fire" - nieśmiertelność (obie na 30 sekund).
(Łukasz Grządka)

GUN CONTRA / Nintendo
Po początkowym wyborze broni przed wciśnięciem "Start", naciśnij "dół". Możesz wybrać etap gry.
(Zgrywus)

GUNSHIP 2000 / Amiga
"Alt" + "P" + "C" wywołuje ukryte menu.
(Radosław Zieliński)

HOSTAGES / Amiga
Zakładników należy zaprowadzić na trzecie piętro do pokoju w prawym górnym rogu.
(Arkadiusz Dudek)

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER / Nintendo
Jednoczesne wciśnięcie "Start" i "Select" uzupełnia energię, życia i czas.
(Lodtys)

HYPER OLIMPIC / Commodore
Rzucając oszczepem rozpędź się i trzymaj "Fire" do samego końca.
(Gall A.)

JACKIE CHAN / Nintendo
Na tytułowym ekranie skieruj joystick w dół. Masz 9 kredytów.
(Cienias Zwykły)

KAMPANIA WRZEŚNIOWA / Atari
Przeznacz większą część sił na atak. Komputer jest cienki i nawet nie będzie myślał o zdobyciu Twojej twierdzy.
(Łukasz Grządka)

KILLER ING / Commodore
Zdefiniuj klawisze jako "Y", "X", "E", "S" - nieśmiertelność.
(Gall A.)

LOTUS II / Amiga
Wpisz do rubryki PASSWORD hasło "TURPENTINE", pozwala ono na jazdę bez upływu czasu.
(Marcin Maca)

MISJA II / Atari
Wpisz na planszy tytułowej "JASIEK" - nieskończona ilość pocisków i granatów.
(Krzysztof Sieniawski)

MOTORHEAD / Amiga
Spauzuj grę ("F1") i wpisz "BOMBEK". Odtąd pojedyńcze wciśnięcie gwiazdki z klawiatury numerycznej kosi przeciwników, a podwójne przenosi poziom wyżej.
(Jimmy Page)

MR. ROBOT / Commodore
"F3" - przeskakiwanie poziomów.
(Gall A.)

NORTH & SOUTH / Amiga
Jeżeli podczas bitwy rozwaliłeś most to można przejść na górze po kamykach.
(Arkadiusz Dudek)

PARASOL STARS / Amiga
Podczas gry wpisz "CYNIX". "X" - przeskakiwanie poziomów, "C" - dodatkowe kredyty, B - bonus, G - uśmierca przeciwników, M - zyskujesz wszystkie trzy gwiazdy.
(Jimmy i Wania)

PRINCE OF PERSIA / Nintendo
Ustaw liczbę żyć na full (45) a następnie zmniejszając ją przejdź przez 0 do 99.
(Hamsterman)

RESOLUTION 101 / Amiga
Naciśnij "M" + "P" - zatrzymanie czasu.
(Batman)

ROBOCOP 3 / Nintendo
"Start", później "Select" + "Fire A" "lewo" - uzupełnienie energii.
(Maverick)

SILENT SERVICE / Amiga
Aby bezpiecznie uciec należy zanurzyć się na ok.250 stóp.
(Batman)

SPARTAN II / Nintendo
"Start" + "Select" - uzupełnienie energii.
(Maverick)

SPIN DIZZY / Atari
"Control" +: "I" - zmiana postaci, "L" - kolor, "P" - pauza, "M" - mapa, "Q" - wyjście.
(Turbo B)

SPITFIRE 40 / Atari
Jeśli nie możesz wylądować na lotnisku, wyląduj obok i dokołuj do niego.
(Kamil)

STREET FIGHTER II / Amiga
Wybierz Blankę ale nie wciskaj "Fire". Wpisz "PATIENCE". Po mignięciu ramki wybierasz dowolnego mordobijca i grasz, "F10" - regeneracja energii.
(REPH & Blaster)

STRIP POKER CD32 / Amiga
Wpisz swoje imię jako "INDIGO" - wygrasz z każdą panienką.
(Wania i Jimmy)

SUPER BROS 3 / Nintendo
Na mapie wciśnij przycisk "B" i "Selectem" wybierz "chmurkę". Wciśnij przycisk "A" i nakieruj "chmurkę" na numer planszy - przejdziesz ją bez grania w niej.
(Lodtys)

SUPER RESCUE ROBOCOP 3 / Nintendo
"Start" i "góra" - uzupełnienie energii.
(Lodtys)

STRIP POKER / Atari
Po wgraniu się czołówki nic nie ruszaj - będzie miła niespodzianka.
(Kamil)



TERMINATOR II / Amiga
Przyciskiem "P" zatrzymaj grę, następnie wciśnij na raz klawisze od "F1" do "F10". Po ponownym uruchomieniu gry przyciskiem "Fire" można przeskakiwać levele klawiszem "Esc".
(Radosław Szczucki)

TIME FIGHTER / Commodore
"Spacja" - skipper leveli.
(Arkadiusz Dudek)

TURTLE NINJA I / Nintendo
Na planszy tytułowej wciskaj długo "Select" a potem wciśnij "Start" - przenosisz się do innych plansz.
(Lodtys)

TURRICAN II / Amiga
Włącz menu muzyczne i naciśnij "4" aby zatrzymać muzyczkę. Po dziesięciu sekundach muzyki naciśnij "2". Teraz naciśnij "Esc" dwa razy - nieśmiertelność.
(Wania i Jimmy)

WHIRLWIND MANU / Nintendo
Gdy pojawi się napis "GAME OVER" naciśnij szybko przyciski "A", "B" i "góra". Rozpoczynasz grę z pełną ilością żyć od planszy na której zakończyłeś poprzednio.
(KGB)

WINTER GAMES, ACCOLADE '91 / IBM PC
Jeżeli chcesz szczęśliwie wylądować ze skoczni, wciśnij "Enter" w momencie gdy na śniegu pojawi się cień skoczka.
(Pirotechnik)

WORLD CUP SOCCER / Nintendo
Po wpisaniu kodu "OEOMNCBBA" nie musisz pokonywać Anglii i Japonii.
(KGB)

WORLD GAMES / Commodore
Aby nie spaść z byka należy trzymać joystick w pozycji "Dół" + "Prawo".
(Gall A.)

YOGI BEAR / Atari
Wciskając "C" otrzymasz nieśmiertelność.
(Turbo B)

1942 / Commodore
Naciśnięcie spacji - chwilowa nieśmiertelność.
(Gall A.)



KAWALERIA ZAWSZE NA CZAS...

Witamy po raz czwarty. Na początek będzie o Was, Drodzy Czytelnicy. Gdy się już wszystkim wydawało, że trzeba będzie tę rubrykę postawić w stan likwidacji i wywiesić kartkę z napisem "Ostatni gasi światło", do akcji została skierowana Jednostka Pod Wieloma Względami Bardzo Specjalna, czyli A&G i zaczęła mieszać i szerzyć destrukcję. Dzięki Waszemu szerokiemu odzewowi udało nam się T'N'T reanimować i skutecznie rozszerzyć. W tej chwili siedzimy na sporym stosiku listów z tipsami, niestety całość nie pójdzie w tym numerze, ale za to w następnym będzie ich już trzy strony; nie wiadomo jeszcze, czy na stałe, ale na pewno na okres szczytu. Wszystko to dzięki Wam, padamy do nóg i gniemy się w ukłonach. Ponadto już wysłaliśmy pierwsze egzemplarze "TS", a za miesiąc rozdamy poważniejsze nagrody. Celem dalszych oszczędności miejsca zdecydowaliśmy się nieco zmodyfikować podawanie kodów, będą szły wyrywkowo (co n - ty) - nie ma co marnować miejsca na 100 linii, gdy można w 10 zmieścić to, co najważniejsze.

Teraz trochę polityki. Jak donosił w poprzednich "Listach" Herr Saszak, nieustająca spółka A&G przeszła fazę restrukturyzacji, co zakończyło się wzmocnieniem i rozszerzeniem naszej nieodpowiedzialności także na "Bajtka" - zapraszamy do lektury. Wygryzienie Gawrona z Tryumwiratu przyjmujemy z godnością, bowiem pozwala nam ono na zajęcie w toczących się sporach najlepszej, tj. nieokreślonej, pozycji. Ponadto ostatnio wszelkie wolne chwile poświęcamy na treningi, w efekcie czego plecy nam się rozrosły od ziemi grubo ponad głowę, słowem nie macie się co o nas martwić. Ta redakcja zobaczy jeszcze rewolucję i zdążymy jeszcze nakraść nim nas stąd wywalą na dobre. Co Wam solennie obiecują

Alex & Gawron

P. S. Oczywiście jest kolejny tekst miesiąca "Uruchom grę a potem włącz "Turbo", gra będzie chodziła tak szybko, że dostaniesz szału" - jesteśmy zachwyceni, prosimy o jeszcze. Jeszcze jedno: nie przysyłajcie tipsów na "Polach do popisu" - przechwytuje je Emilus i nikt już ich potem nie widzi.

kody

ALIEN BREED II / Amiga
02 - 353828
03 - 108383
04 - 370101
05 - 982822
06 - 847464
07 - 737373
08 - 928112
09 - 267364
10 - 193839
11 - 090921
12 - 309383
13 - 101221
14 - 103992
15 - 998112
16 - 125332
17 - 091233
(A. Sz.)

BOB'S BAD DAY / Amiga
010 - XCKCKXPE
020 - VDPEFWNG
030 - SEAGGUPH
070 - IDPONWPO
075 - HDPPOWQP
080 - GFFQPUNQ
085 - EDPRQWQR
090 - DEASQCPR
091 - DEASQVPR
092 - DFFTRUNS
093 - CEATRVQS
094 - CFFTRUPS
095 - CFFTRUOS
096 - CGKURTNS
097 - BCKUSXQT
098 - BDPUSWPT
099 - BDPUSWOT
100 - BEAUSVNT
(A. Sz.)

FLASHBACK / IBM PC
01 - JAGUAR
02 - BANTHA
03 - TOHOLD
04 - COMBEL
05 - SHINA
06 - ANTIC
07 - KASYYK
08 - FUGU
09 - NOLAN
10 - SARLAC
11 - CAPSUL
12 - ARTHVR
13 - MAENOC
14 - ZZZAP
15 - SHIRYU
16 - SULUST
17 - MANIAC
18 - RENDER
19 - NEPTUN
20 - NO WAY
21 - BELUGA
(Lukasso)

TERMINATOR 2 / IBM PC
TOP:
01 - 6334
05 - 1869
10 - 3942
15 - 2306
20 - 9753
21 - 9655
22 - 6483
23 - 3602
24 - 4596
25 - 4734
26 - 4932
27 - 3751
28 - 6198
29 - 6094
30 - 9577
BOTTOM:
01 - 5705
05 - 9894
10 - 6729
15 - 5021
20 - 6422
21 - 6359
22 - 4041
23 - 9474
24 - 8281
25 - 1999
26 - 1024
27 - 3240
28 - BRAK
29 - 2250
30 - 9326
(Rokfor)

Arabian Nights

Dzień był pogodny, słońce radośnie grzało, wszystko wokół było piękne i spokojne. Ty, jako ogrodnik pałacowy, wykonywałeś swoje codzienne czynności, przyglądając się wspaniałemu pałacowi na balkonie którego stała przepiękna księżniczka oganiająca się od skrzydlatego demona... Czyż to nie wspaniałe pomyślałeś? Zaraz! Czy ja mówiłem coś o demonie?! Tak, o kurcze, księżniczka w tarapatach!

Czym prędzej rzuciłeś wszystko i ruszyłeś po winorośli na balkon, ratować księżniczkę. Gdy byłeś na górze demon właśnie wzbijał się w powietrze, trzymając ofiarę w swych obrzydliwych łapach. Bez chwili wahania skoczyłeś, łapiąc się kurczowo łapy demona. Demon nie był głupi i drugą łapą strącił Cię na ziemię, po spotkaniu z którą straciłeś przytomność. Obudziłeś się w wilgotnym, ciemnym lochu, na zimnej podłodze. Powoli ogarnąłeś całą sytuację: wtrącono Cię do więzienia, porwano księżniczkę, spóźnisz się na Misia Kolargola (łaaaa!). Tego było za wiele: musisz jak najszybciej wydostać się z więzienia i uratować umiłowaną księżniczkę.

Gra jest typową przedstawicielką platformówek, łudząco podobną do SOCCER KID - a. Grafika, jak na CD32 nie jest zachwycająca, ale muzyka jest ładna. Na drodze do ukochanej czekać będą na Ciebie różnego typu zadania, które nie ułatwią Ci życia, ale wszak o to chodzi.

EMILUS



John Barnes European Football

Pewnie, że tak! Na CD32 jeszcze nie było piłki. No to firma KRISALIS postarała się o to, aby była. Prawdę powiedziawszy jest to adaptacja znanej już piłki nożnej, na zwykłych Amigach wydanej pod tym samym tytułem. No, ale nie o to chodzi. Należy się cieszyć, że powstają gry na CD32, ale chciałoby się widzieć supergry, z supergrafiką, no i muzyką. JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL, jest ładnie dopracowaną piłką nożną. Umożliwia nam poprowadzenie jednej z sześciu drużyn europejskich przez Mistrzostwa Europy do samego finału, który jak to każdy finał kończy się... ale tu chodzi o zdobycie tytułu Mistrza Europy w piłce nożnej. Do wyboru mamy drużyny: Anglii, Szkocji, Niemiec, Szwecji, Jugosławii, Holandii, Zjednoczonych Emiratów Republik Poradzieckich w skrócie CIS, oraz Francji. Jak każdy zapalony kibic piłkarski zauważył są to drużyny, które brały udział w 1992 roku w Mistrzostwach Europy. Od razu mówię, że nie jest to bynajmniej przypadek, gdyż zrobiono to celowo, ponieważ gra ma być właśnie przeniesieniem w tamten czas. Z ciekawostek dodam, że mamy do wyboru jeden z pięciu języków, w jakim będziemy otrzymywać informacje na ekranie (angielski, francuski, niemiecki, włoski, oraz hiszpański).

Podsumowując, gra jest ładną, miłą, klasyczną piłką nożną przypominającą stylem MANCHESTER UNITED EUROPE (zresztą tej samej firmy). No, to z kopa mu panie sędzio!

EMILUS



Diggers

Planeta ZARG na powierzchni jest bardzo zróżnicowana. Występują na niej lasy, góry, równiny, doliny rzeczne, itp. Na powierzchni wygląda pięknie i spokojnie, ale sielanka ta trwa do momentu, gdy nie nadejdzie CZAS WYDOBYCIA, czyli wielki wyścig firm wydobywczych, chcących się szybko wzbogacić. Jako prezes jednej z firm przystępujesz do gry. Całe wydobycie ma określone zasady. Po pierwsze: jako pracowników można zatrudnić tylko jedno z pięciu plemion tubylczych. Po drugie: wydobyte minerały można sprzedawać na giełdzie, gdzie wymienia się je za obowiązującą w danej chwili sumę pieniędzy. Po trzecie: na jednym terenie mogą rywalizować tylko dwie firmy. Po czwarte: aby przejść na następny teren (jest ich 30), trzeba zebrać określoną ilość pieniędzy przed firmą konkurującą z nami na danym terenie. Za pieniądze możemy zakupić w fabryce różne narzędzia np.: windy, kopacze, dynamit i wiele, wiele innych.

Grę pod względem rodzaju zaliczyłbym do lemingowatych. Grafika 256 - kolorowa w wysokiej rozdzielczości, gotowana na kości AGA robi piorunujące wrażenie. Muzyka na CD32 jest wspaniała i doskonale oddaje atmosferę tajemniczości podziemnych korytarzy. Całość tworzy wspaniałą grę, która potrafi wciągnąć, no nie będzie przesadą jak powiem, że nawet na tydzień ciągłego grania (to jest naprawdę dużo!!!).

EMILUS



Oscar

Moda na gry platformowe na konsolach była, jest i chyba będzie. Jak wiadomo CD32 to konsola, więc nie zdziwi nikogo że oto powstała na nią ładna platformówka pt.: OSCAR. W każdej rozsądnej grze tego typu mamy superbohatera, który jest jakimś zwierzątkiem (nie mam zielonego pojęcia, czym jest OSCAR; na pewno jakiś zwierzak futerkowy, chyba samiczek).

Przyznaję, że życia nie ma usłanego różami. Oto musi pozbierać jak najszybciej siedem kawałków filmu, które porozrzucał po różnych planach filmowych pewien (znany z wielu innych gier) złośliwy chochlik filmowy (jakbym go dorwał to bym mu...). Każdy plan filmowy składa się z trzech scen oraz czwartej dodatkowej. Po zaliczeniu trzech scen otrzymujemy potrzebny kawałek filmu. Aby zaliczyć daną scenę trzeba zebrać odpowiednią ilość figurek OSCARa. Plany filmowe są przekrojem rodzajów filmów: horror, wojenny, dla dzieci, itd. Oczywiście na każdym odpowiednia muzyczka powodująca, że uszy zaczynają klaskać w rytm.

Całość okraszona wspaniałą, kolorową grafiką, doskonałą digitalizowaną muzyką oraz wspaniałą animacją sprawiają że jest to jedna z lepszych (bo pierwsza) platformówek na CD32.

EMILUS



ANKIETA

Już po raz trzeci urządzamy ankietę dla tych, którym joy nie przeszkadza w jedzeniu, piciu, spaniu i myciu! Tylko tu i teraz możesz wpłynąć na zawartość TS, artykułując swe egzystencjalne za i przeciw. Każdy głos na wagę złota, złoto wraz z wagą sprzedamy, za kasę nabędziemy akcje i to akcję bezpośrednią, którą będzie ewolucyjna zmiana pisma (kto nie zrozumiał - ja na przykład nie - niech czyta dalej; tam będzie prościej).

Wszystkie dane wyciągnięte z ankiety są TOP SECRET i nie wyciekną, tym bardziej, że każda z ankiet jest anonimowa (jeśli będzie pytanie w rodzaju imię, nazwisko, adres należy odpowiedzieć: Ano ni ma!). Tym, którzy mimo tych zachęt odczuwają bliżej nie sprecyzowaną bojaźń, gwarantujemy wystawienie listu żelaznego lub przynajmniej aluminiowego.

Poza tym prosimy o rzetelność i przypominamy, że nieobecni nie mają racji. Zażalenia po fakcie, iż: "za dużo (za mało) Atari/Commodora", "Więcej opisów na PC, Amigę,... (potrzebne dopisać, niepotrzebne zostawić) ", "Dlaczego nie opisujecie sprzętu x, y lub z? ", "Co z komiksem? " będą komisyjnie palone w dniach, gdy temperatura w pomieszczeniach redakcyjnych spadnie poniżej 20 C.

Zostań decydentem i zdecyduj o zawartości TS! Wystarczy przesłać odpowiedź i już niedługo TS stanie się pismem lepiej przystającym do Twoich potrzeb!

P. S. Nie musisz rezać swego egzemplarza TS - starczy ksero ankiety!

Sir Haszak

Bezkarność gwarantowana!!!

O. Wiek:

I. Typ komputera:

- ☐ 1. Amiga 500/+/600
- ☐ 2. Amiga 1200
- ☐ 3. Atari XL/XE
- ☐ 4. Atari ST/TT
- ☐ 5. Commodore 64/128
- ☐ 6. Gameboy/Nintendo/Pegasus/Supervision
- ☐ 7. SEGA/MEGA Drive
- ☐ 8. PC XT/AT
- ☐ 9. PC 386/486
- ☐ 10. Spectrum/Timex
- ☐ 11. Inne (jakie)...

II. Wyposażenie:

- ☐ 12. Cartridge
- ☐ 13. CD - ROM
- ☐ 14. Drukarka
- ☐ 15. Dysk twardy
- ☐ 16. Karta muzyczna
- 17. Karta video:
  - ☐ a) Hercules
  - ☐ b) CGA/EGA
  - ☐ c) VGA/SVGA
- ☐ 18. Joystick
- ☐ 19. Modem
- ☐ 20. Monitor mono
- ☐ 21. Monitor kolor
- ☐ 22. Mysz
- ☐ 23. Stacja dysków
- ☐ 24. Telewizor
- ☐ 25. Inne...

III. Oryginały:

Ile masz pieniędzy?...
Max cena do zapłacenia za grę?

- ☐ 26. do 200 tys.
- ☐ 27. 200 do 400 tys.
- ☐ 28. 400 do 600 tys.
- ☐ 29. powyżej 600 tys.

IV. Źródło oprogramowania:

Przed wprowadzeniem ustawy antypirackiej:

- ☐ 30. Giełda
- ☐ 31. Kolega
- ☐ 32. Legalny dystrybutor
- ☐ 33. Szkoła
- ☐ 34. Zachód
- ☐ 35. Inne...

Po wprowadzeniu ustawy antypirackiej:

- ☐ 36. Giełda
- ☐ 37. Kolega
- ☐ 38. Legalny dystrybutor
- ☐ 39. Szkoła
- ☐ 40. Zachód
- ☐ 41. Inne...

V. Czy pozyskujesz programy:

- ☐ 42. wymieniając się
- ☐ 43. płacąc

VI. Zastosowanie komputera:

- ☐ 44. Edukacja
- ☐ 45. Edycja tekstów/DTP
- ☐ 46. Grafika
- ☐ 47. Gry
- ☐ 48. Muzyka
- ☐ 49. Programowanie
- ☐ 50. Inne...

VII. Ulubiony rodzaj gier

- ☐ 51. Decathlony
- ☐ 52. Dema
- ☐ 53. Labiryntówki
- ☐ 54. Logiczne
- ☐ 55. Karate
- ☐ 56. Mordobicia
- ☐ 57. Platformówki
- ☐ 58. Przygodówki
- ☐ 59. Role Playing
- ☐ 60. Sportowe
- ☐ 61. Strategie ekonomiczne
- ☐ 62. Strategie wojenne
- ☐ 63. Strzelaniny
- ☐ 64. Symulatory jazdy/wyścigi
- ☐ 65. Symulatory lotu
- ☐ 66. Symulatory morskie
- ☐ 67. Tekstówki
- ☐ 68. Zręcznościówki
- ☐ 69. Inne...

VIII. Jakie czytasz pisma o grach:

- ☐ 70. Computer Studio
- ☐ 71. Gambler
- ☐ 72. Secret Service
- ☐ 73. Świat Gier

IX. Ile jesteś gotów zapłacić za TOP SECRET (na dobrym papierze):

- ☐ 74. 52 strony za 18.000 zł
- ☐ 75. 68 strony za 21.500 zł
- ☐ 76. 84 strony za 25.000 zł
- ☐ 77. 100 stron za 28.500 zł
- ☐ 78. 116 stron za 32.000 zł

X. Jakie stałe rubruki TS lubisz czytać?

- ☐ 79. Wstępniak
- ☐ 80. Dema, dema
- ☐ 81. Nowości
- ☐ 82. Jest TAKTYCZNIE!
- ☐ 83. Nintendo
- ☐ 84. Lista przeojów
- ☐ 85. Listy
- ☐ 86. Savegame'y
- ☐ 87. Czytelnicy nadesłali
- ☐ 88. Tips & Tricks
- ☐ 89. Konkursy
- ☐ 90. Komiks

XI. Co zmieniłbyś w TOP SECRECIE?

XII. Co jest dobrego w TOP SECRECIE?

XIII. Co planujesz kupić?

- ☐ 91. Nowy komputer (jaki i w jakiej konfiguracji?)
- ☐ 92. Nową konsolę do gier (jaką?)
- ☐ 93. Drive CD
- ☐ 94. Zwiększyć pamięć operacyjną (do ilu MB)

Odpowiedzi na pytania XI i XII, oraz wszelkie uwagi uzupełniające napiszcie na dodatkowej kartce.

Lynx

LYNX - znaczy ryś.

Na zachodzie od kilku lat bardzo popularne stały się przenośne gry (Portable Entertaining System). Są to całe konsole do gier zamknięte w małych obudowach wraz z zintegrowanym wyświetlaczem, działające na baterie. Dzięki temu zawsze można je wozić ze sobą, grając w dowolnej chwili (w autobusie, w oczekiwaniu na tramwaj, na nudnej lekcji!). Duża ilość gier na specjalnych miniaturowych cartridge'ach wpływa na popularność tego typu konsol. Wśród przenośnych gier najbardziej popularne są dwa systemy GameBoy i Atari LYNX.

Dzięki uprzejmości firmy ATARSYSTEM z Wrocławia otrzymaliśmy do testowania właśnie ten drugi typ konsoli wraz z trzema cartridge'ami. Jego pełna nazwa brzmi ATARI LYNX PORTABLE ENTERTAINING SYSTEM. W pudełku oprócz samej maszynki znajdowała się jeszcze instrukcja w kilku językach (niestety nie było wśród nich polskiego) oraz karta rejestracyjna/gwarancyjna (po włosku?!). Po rozpakowaniu cała redakcja rzuciła się, by obejrzeć to cacko, ale przed jego uruchomieniem musieliśmy jeszcze chwilę poczekać zanim Kopalny nie skoczył po baterie.

W tym czasie mogliśmy spokojnie przyjrzeć się budowie Lynxa. Sprawia on wrażenie solidnie wykonanego, ale mimo to w instrukcji piszą, by obchodzić się z nim bardzo ostrożnie (i słusznie). W swojej klasie Lynx jest dosyć duży, ale za to wygodnie się go trzyma i nawet długotrwałe granie nie powoduje zmęczenia rąk. W centralnej części maszynki znajduje się ekran LCD, który jak się później okazało może wyświetlać grafikę w rozdzielczości 160*100 i paletą aż 4096 kolorów - jest z czego wybierać. Ekran ten charakteryzuje się bardzo niewielką bezwładnością, która jest jednak zauważalna, ale zapewniam was, że w najmniejszym stopniu nie prze-



COASTER











Prowadzenie pojazdów mechanicznych jest standardową umiejętnością każdego gracza. Wszyscy jeździliśmy kiedyś rozmaitymi samochodami, od terenowych do Formuły - 1 i Indy. Każdy z nas prowadził rozmaite samoloty, od szybowców po wielosilnikowe bombowce. Łodzie podwodne i statki też nie sprawiają nam problemu. Pojazdami kosmicznymi kierujemy tak sprawnie, jakbyśmy się urodzili w nieważkości (kto wie, kto wie? Taki Emilus, na przykład... zresztą, co się będziemy rozpisywać, jeno się tranzystory w skrzypniach zgrzeją). Nawet pociągiem mogliśmy pojeździć... Czy można nas jeszcze jakoś zaskoczyć?

Ano, kolejki górskiej (takiej z lunaparku) to chyba jeszcze nie mieliśmy okazji prowadzić. Ale już możemy, a to za sprawą firmy "Disney Software" i gry "Coaster" jej autorstwa. No to do dzieła.

Na początku lądujemy w pokoju projektanta. Stamtąd można do przejść do projektowania własnej kolejki, przejażdżki już istniejącą bądź, jeśli ktoś pragnie (Mamusiu! Ja chcę do DOS - u!) - opuścić program. Na początek proponujemy przejażdżkę. Znajdujemy się na podeście przy wejściu do wagoniku. Rozwijane menu u góry pozwala na wykonanie operacji dyskowych (Files), ustawienie opcji (Options), rozmowę z pasażerami (Evaluators) i wreszcie zapoznanie się z najlepszymi wynikami (Signature). W ramach opcji możemy ustawić, jak mają działać hamulce (Brakes), przyspieszacze (Accels), czy są zainstalowane zabezpieczenia (Upstops), jakie jest tarcie (Friction) oraz grawitacja (Gravity). Najważniejszą rzeczą są zabezpieczenia. Jeżeli je usuniemy, gra zaczyna mieć sens: wagonik może wypaść z szyn, więc dojechać do końca nie jest łatwo, a należy pamiętać, że jesteśmy oceniani wedle wrażeń pasażerów, którym nie uśmiecha się przejazd z prędkością 10 mil na godzinę i kilkakrotne podjazdy pod tę samą przeszkodę.

Sama jazda jest rzeczą nieskomplikowaną: lewym klawiszem myszy hamujemy, prawym - przyspieszamy. Po prawej stronie deski rozdzielczej mamy prędkościomierz wraz z licznikiem przejechanych metrów, po lewej coś w stylu radaru. Całe zadanie plega na dojechaniu do końca, co nie jest rzeczą łatwą - pamiętamy, że nadmierna prędkość może spowodować wypadnięcie z trasy, zbyt mała - oderwanie się wagoniku od torów w trakcie pokonywania pętli.

Gdy już się nam jazda znudziła, możemy sami sobie zaprojektować kolejkę. Podprogramik do projektowania jest bardzo ładny i stylizowany na Windows; byście nie mieli problemów z jego obsługą, wyjaśniamy znaczenie poszczególnych okienek i ikonek na screenie obok.

"Coaster" to rzecz dziwna, Panie i Panowie: muzyka i grafika średnia, gralność - niewiele lepsza. Jednak temat niezwykły - więc w dobrym tonie jest zagrać.

Alex & Gawron

szkadza to w zabawie. Po jego lewej i prawej stronie znajdują się po trzy przyciski (lewa: Power On, Power Off i Blank Screen; prawa: Option1, Pause oraz Option2). Znaczenia dwóch pierwszych nie muszę wyjaśniać trzeci z nich pozwala na wyłączenie ekranu bez jednoczesnego wyłączania gry, Option1 i Option2 mają różne znacenie w zależności jaki program uruchomimy, Pause służy do przerwania gry i, co najważniejsze, można go używać w dowolnym momencie gry. Oprócz tego kombinacja Option1+Pause powoduje reset, a Option2+Pause obraca ekran o 180 stopni, co jest bardzo wygodne w przypadku leworęcznych graczy, którzy po obróceniu całej maszynki mogą już sobie wygodnie grać. Nad ekranem znajduje się jeszcze dioda Power oznaczająca, że urządzenie jest włączone - jej miganie oznacza, że baterie są już na wyczerpaniu. Po lewej stronie znajduje się dość duży i wygodny krzyżyk, który zastępuje joya (typowe rozwiązanie w przypadku konsol). W prawym górnym rogu mamy dwa przyciski B - w różnych grach różnie, najczęściej rakiety i A - fire. Takie same przyciski znajdują się w dolnym rogu, tak aby można było wygodnie strzelać po odwróceniu konsoli do góry nogami. Pomiędzy przyciskami znajduje się głośniczek. Wydobywają się z niego dźwięki, których jakość dałaby się umiejscowić gdzieś pomiędzy AY ze Spectrum 128, a dźwiękami z wczesnych gier na C64. Oczywiście głośność można regulować przy pomocy umieszczonego na tylnej ściance pokrętła (jest to bardzo ważne kiedy gramy na matematyce i nie możemy pozwolić by nauczyciel nas usłyszał - to działa, sprawdzałem!). Na tylnej ściance znajdują się jeszcze wyjście na słuchawki, wyjście do podłączenia innych Lynxów, wejście 9 - woltowego zasilacza i regulator kontrastu. Na przedniej ściance umieszczono pokrywę kieszeni na 6 baterii 1.5V. Pod spodem maszyny znajduje się gniazdo cartridge'y dających się w prosty sposób instalować i wyjmować z "paszczy rysia", wystarczy je po prostu wsunąć lub wyciągnąć. Są tam także dwa metalowe uchwyty, dzięki czemu można Lynxa przypiąć do specjalnych pasków umożliwiających zawieszenie go na szyi, bądź przyczepienie do pasa (nie jest to jednak wyposażenie standardowe). Kiedy oględziny zewnętrzne zostały zakończone właśnie wrócił Kopalny z bateriami, ale tylko czterema (potrzebne 6 x R6) więc musiał biegać jeszcze raz - kto nie ma w głowie ten ma w nogach.

Wraz z grą otrzymalimy trzy karty z grami. Cartridge są na końcu lekko zakrzywione do góry, co uniemożliwia włożenie karty w odwrotny sposób, a poza tym ułatwia jej późniejsze wyjmowanie - jest o co zaczepić palce. Karty pakowane są w duże pudełka, w których jednocześnie znajduje się instrukcja i karta gwarancyjna. My mieliśmy okazją zapoznać się z grami Paper Boy (znana z automatów i wszystkich typów komputerów), Power Factory (strzelanie w labiryncie, zbieranie przedmiotów w celu ratowania swojej planety) i Blue Lightning (zdecydowanie najlepsza z tych trzech, trójwymiarowy lot samolotem i zestrzeliwanie ogromnych ilości wrogów, pokazuje olbrzymie możliwości Lynxa - naprawdę bomba!). Na Lynxa istnieje kilkaset tytułów gier. Większość z nich charakteryzuje się dobrą grafiką i dynamiczną akcją.

Jako, że zaszczyt testo-

wania Rysia przypadł właśnie mnie zabrałem go do domu, grając po drodze w autobusie. Jednak w połowie drogi padły baterie - okazało się, że Lynx, jak przystało na prawdziwego drapieżnika, rozprawia się z nimi momentalnie. Zwykłe baterie wystarczają na ponad godzinę. Wprawdzie w instrukcji napisano, że baterie alkaliczne starczają na pięć godzin grania, ale przy mnie nie wytrzymały dłużej niż cztery, choć używałem baterii zacnych firm. Dobrze, że można też podłączyć zasilacz, dzięki temu grając w domu oszczędzamy baterie (konsola sama rozpoznaje, że podłączony jest do niej zasilacz i przełącza się automatycznie). Do grania poza domem najlepiej dokupić akumulatorki i ładowarkę, mimo że te przedmioty nie są zbyt tanie to jednak jest to opłacalne - kupując baterie alkaliczne szybko można zbankrutować.

Jeszcze jedną ciekawą właściwością Lynxów jest to, że możemy połączyć kilka przy pomocy specjalnego kabelka (sprzedawany osobno) i grać jednocześnie w tą samą grę z kolegami. Trzeba do tego posiadać tyle Lynxów i takich samych cartridge'ów ile osób będzie grało. W dodatku gra musi być do tego celu specjalnie napisana (można to poznać po specjalnym znaczku w prawym dolnym rogu opakowania). Zabawa w kilka osób jest o wiele cieawsza. Gry w które można grać w kilka osób to np. Xenophobe, Gauntlet, Slime World, Zarior Mercenary, California Games.

Podczas kilku dni spędzonych z Lynxem, który sprawował się świetnie, bawiłem się doskonale, o czym świadczyć może to, że mój C - 64 i Amiga poszły w odstawkę. Wprawdzie konsola i programy nie są może tanie, ale po wejściu ustawy antypirackiej będziemy zmuszeni do kupowania legalnych programów których ceny także są wysokie. W takim przypadku ATARI LYNX będzie znakomitą alternatywą dla tych, którzy kupują komputer tylko do gier, tym bardziej, że w związku z pojawieniem się nowego produktu firmy Atari - Jaguara, istnieje szansa, że już niedługo ceny Lynxa spadną.

BAD JOY

Dane techniczne ATARI LYNX PORTABLE ENTERTAININGT SYSTEM:

Procesor: 6502 16MHz.
Grafika: 150*100, 4096 kolorów.
Pamięć: 64KB.
Dodatki: Blitter, układ do grafiki wektorowej.
Cena:: 3 mln. zł.
Cena karty z grą: 370 - 1.100 tys. zł.

Dystrybutor:
ATARSYSTEM S. C.
Trzemeska 12
pok.412
53 - 679 Wrocław
tel. (071) 55 - 64 - 60



Wydawnictwo BAJTEK serdecznie przeprasza za błędy, które pojawiły się w reklamie firmy MATT w poprzednim numerze.

Piwem i mieczem

Pierwszego dnia przyszło dziewiętnaście listów, w tym siedem propozycji by szukać smoka i dwanaście, by pójść do karczmy...

Kopalny nie wahał się zbyt długo w podjęciu decyzji o historycznym bez mała znaczeniu. Jego nogi zdecydowały za niego same i skierowały go do tawerny "Pod Śpiącym Trollem". Wnętrze gospody było zadymione i wypełnione gwarnym tłumem ludzi wszelakiego pokroju. Nasz bohater schylił głowę w niskich drzwiach wejściowych i ruszył do szynkwasu. Z tłumu obserwowały go oczy ukryte pod szerokim rondem kapelusza. Jedno i drugie było osobistą własnością naczelnika cechu złodziejskiego w Lidzbarku. Kopalny ciężko opadł na ławę, przy kolebiącym się stole, dzierżąc w garściach dwa potężne kufliska piwa. Obok na tej samej ławie zasiadł olbrzymi osiłek o mocy tura, a na przeciwko drobny pryszczaty facet, wyglądający na zbója.

- No mości rycerzyku, jesteś tu nowy i zapewne nie wiesz kto tu rządzi - rzekł pryszczaty jegomość o zadartym nosie.

- Jestem nietutejszy, ale o ile mi wiadomo to rządy tu trzyma jaśnie pan kasztelan Trzask pierwszy i ostatni - Kopalny zrobił przerwę w sączeniu piwa.

- Ejże, od razu widać żeś to od niedawna. Prawdziwe rządy w tym mieście trzyma król złodziei i naczelnik cechu złodziejskiego, mistrz Borekiusz Przebiegły. Wiesz li co to złodziej rycerzu?

- Eeee, tak to taki łobuz co starym babciom bieliznę kradnie ze strychu - odpowiedział roztropnie Kopalny. Pryszczaty poczerwieniał ze złości i z zakamarków płaszcza wydobył długi nóż o szerokim ostrzu.

- Urwę ci łeb i nasikam do szyi rycerzyku! - wysyczał przez zaciśnięte zęby, a następnie starym saraceńskim sekretnym pchnięciem w serce zaatakował Kopalnego. Ten nie tracąc zimnej krwi, grzmotnął złodzieja tradycyjnym starym i sekretnym uderzeniem barów piwnych kantem kufla w nasadę nosa. Pryszczaty jęknął cicho i nieprzytomny poleciał pod najbliższy stół. W tawernie zaczęła się zabawa.

- Biją naszych! - wykrzyknął jakiś dziesiętnik wskakując na stół i wywijając zydlem nad głową. W odpowiedzi z głębi sali nadleciał kufel bojowy, kóry skutecznie zgasił jego zapał na kilka najbliższych godzin. Reszta gości złapawszy co poręczniejsze narzędzia do bójki, rzuciła się do walki. Borekiusz przezornie wycofał się poza tawernę. Zaczęła się zaciekła bitwa. Ponad tłumem unosiły się okrzyki wojenne i przelatywały kufle, puste butelki i wybite zęby, a pod nogami walczących przemykał się na czworakach Kopalny. Kiedy dotarł do drzwi, wyskoczył na zewnątrz i pognał jak oparzony w stronę bramy wjazdowej do Lidzbarku. Już spokojnym krokiem opuścił miasto i ruszył traktem na wschód.

Pogoda była wprost wymarzona na pieszą wędrówkę. Słoneczko grzało cudownie, a wiaterek chłodził oblicze. Idąc traktem na Jeleń Kopalny pogwizdywał sobie pod nosem i trzymał ręce w kieszeniach. Zapewne droga do sioła obyłaby się bez niespodzianek, gdyby uważając na drogę nie zboczył z niej, nie wszedł na teren który każdy inny człowiek mający choć trochę oleju w głowie ominąłby dużym łukiem, aż w końcu... nagle stracił grunt pod nogami, poleciał głową w dół, po czym upadł na coś miękkiego, ciepłego, falującego równym rytmem. Z góry padał snop dziennego światła oświetlający podłoże pieczary zasypane przeróżnymi odpadkami. Wśród potrzaskanych gnatów walały się połamane miecze, porozbijane zbroje i tarcze, oraz wiele innych śmieci. Gdy Kopalny zaczynał dochodzić do siebie po przebytym szoku, coś na co był upadł zaczęło siadać i Kopalny sturlał się na zaśmiecone podłoże.

- Co jest? Kto tu się mniota? Aaaa, tu cię mam!

Ruchome podłoże okazało się być potworem o obrzydliwym wyrazie pyska i zielonobrunatnej, poranej głębokimi bruzdami skórze.

- Co bhatku? Wpadeś hycezyku. Skhabów sie zaciewa, co? Zahaz stoczemy sthaszne bithe o skhaby hycezyku.

Kopalny rozdziawił szeroko usta i patrzył na trolla w niemym podziwie.

- Juz tu eden tahi bul, alem mu cehep joy'em hozcepił. Jeheli ces sobroć skhaby mus tobi phac se zemno na pały - poinformował troll z groźną miną i podniósł z ziemi swoją maczugę nabijaną krzemieniami.

- Hej, zaraz, zaraz! - Kopalny opanował się na tyle aby móc cokolwik wykrztusić.

- Zahaz to taka oghomna baktehia - odpowiedział roztropnie troll.

- Mam gdzieś te twoje skarby i pranie się na pały!

- Co ty? Ne bedemy sa phali? Necesz skhabów? O psia khew. To co ja ma z tobo zhobić?

- Mam nietuzinkowy pomysł. Napijmy się piwa - zaproponował Kopalny.

- Hmmm...



- Pomyśl tylko, po co mi twoje skarby skoro mam zgładzić smoka i za to kasztelan ma mi dać swoją córkę za żonę.

- Smoka powadah. To cuś inhego.

Okazało się, że troll ma u siebie spory zapas trunku o złocistym kolorze i czas do rana naszej dwójce minął miło przy pijackich piosenkach. Gdy nad światem wzeszło słońce troll z Kopalnym byli już w dobrej komitywie.

- Wies, jo sezwom Bed, a to je mój joy - troll wskazał na swoją ogromniastą maczugę - a te skhaby to taken bajeh co by miać phace.

- To po co ty tu siedzisz? Przecież nie ma czego tu pilnować.

- Wies to taka thadycja. No, mój phadziad sedzal, dziad sedzal, otet sedzal, to i ja sedzal.

- Wiesz co Bed, rzuć to zajęcie bo ludzie zaczęli się ciebie bać. Jak nie masz co robić, to możesz kosić trawniczki. Żebyś wiedział jakie to rozwijające zajęcie. Albo chodź ze mną, mnie będzie raźniej a i ty będziesz miał do kogo gębę otworzyć.

Południe zastało ich na drodze prowadzącej na północ wzdłuż brzegu jeziora. Bed niósł swoją ogromną maczugę i olbrzymią baryłkę z pięknie rzeźbionym szpuntem w kształcie łba kaczora, wypełnioną piwem. Kopalny niósł swój miecz i cały czas konwersował ze swoim nowym kompanem.

- Wiesz, taki gad co to ludziska go smokiem nazywają to nie byle kto. Na pewno ogniem umie przysmażyć, albo co jeszcze gorszego.

- Et tam. Smahne go w czhehep moim joy'em i thyle go widziali.

Droga ubywała im w miłej atmosferze i nie zauważyli jak zaczęło się zmierzchać. Tuż przed zachodem dotarli do miejscowości Dwór w której na szczęście była karczma "Pod Śpiącym Rycerzem". Nie tracąc czasu zameldowali się na nocleg w tym właśnie miejscu.

Kopalny śmiało wkroczył w progi gospody i zamówił piwo dla siebie i Beda, oraz coś na ząb. Przybycie nowych gości do oberżydało temat do rozmów.

- Widzieli wy kumie? Rycer a z trollem sie kuma.

- Jo rasistą nie jestem, ale nie pozwolę co by troll, lebo elf w naszej karczmie siedział niże u się.

Rozmowy przybierały na temperaturze i coraz częściej kmiecie spoglądali na Kopalnego i Beda. Troll zauważył wrogie spojrzenia skierowane w ich stronę i nachylił się do swego kompana.

- Coś na nas za bahdzo łypią. Zdasie że bede mus kogo sphać moj joy'stick.

- Eeee, zdaje ci się. Tutaj są po prostu takie a nie inne obyczaje - ledwie Kopalny skończył, kiedy do ich ławy podeszło kilku osiłków.



- No mociem pan. My tu takich to nie chcewa, my lud spokojny i draby so tu u nas niwidziane ładnie. Prosiem po dobroci, idźta se dzie inszej bo zlejem okrutnie - przemówił młodzian wyglądający na przywódcę tłuszczy.

- Mówił że cóś łypią nie tak - zauważył Bed.

Kopalny spojrzał na Beda i na kmieci.

- Ależ panowie co jest? To spokojny okaz trolla, w dodatku melancholijny i lubi śpiewać. Bed zaśpiewaj coś tym facetom, bo gotowi nas stłuc na kwaśne jabłko.

- Wynocha! - powiedział ktoś z ciżby.

Bed podniósł się z ławy na całą swoją dwumetrową wysokość.

- Zphywajta. Co to ghostynosty ne znata hamy jedne? Nie wyjdemy nim zjemy za co my placyli shebhem. Zhozumieli?

Miejscowi jakby na to czekali.

- Lać ich chłopy. Nie bedą psie syny nas tu łżyci obelgować - zakrzyknął młodzian i ruszył na Beda mocno pochylony. Troll zgarnął go jednym zamachem prawej łapy i wpasował w zamknięte drzwi wejściowe. Kolejny przekroczywszy barierę dźwięku opuścił gospodę poprzez okno. Kopalny wykorzystał stary fortel, który kilkakrotnie ratował go z podobnych opresji i opuścił gospodę na czworakach. Dookoła przelatywały kufle, puste...

Bed nie opuścił placu boju i postanowił nie oddać pozycji za żadną cenę. Jego olbrzymie ręce zwinięte w pięści spadały z głuchymi pacnięciami na głowy nacierających. Kiedy tylko ustały odgłosy bitwy, Kopalny zebrał się na heroizm i zajrzał do gospody. Na środku sali stał jedyny cały stół przy którym siedział Bed i opróżniał kolejną miskę z kasą, a wokół walały się porozbijane sprzęty i niezdatni do czegokolwiek miejscowi kmiecie.

- No hycezu i po awantuze. Mozem tehas skonczyć posyłek.

- Ano możemy. Wiesz Bed wszystko pięknie i ładnie tylko ja nie wiem gdzie szukać tego smoka.

- Je to phoblem do hozhyzienia. Znam takeho edneho dhuida, on nam pomohe.

- To świetnie. Chodźmy spać, a jutro skoro świt poszukajmy druida.

- OK - powiedział troll i ruszył w kierunku wyjścia z gospody.

- Dobhanuc.

Kopalny popatrzył za Bedem.

- Ej, łóżka są na górze.

- Jo woleh czesthwe powiethe - odparł Bed.

- No cóż. Ja wolę zdecydowanie łóżko i pierzynkę - pomyślał (brawo!!!) sobie nasz bohater i poszedł spać w ciepłym i miękkim łóżku.

Nastał świt następnego dnia. Zapowiadała się urocza pogoda. Kopalny przekręcił się na drugi bok i otworzył oczy. To co stwierdził po przebudzeniu, to po pierwsze brak miecza pod zagłówkiem, po drugie w izbie na jednym z dwóch zydli stojących przy stole siedział jakiś delikwent i popijał piwo, po trzecie i ostatnie na stole stał cały antałek tego napoju.

- Nareszcie się obudziłeś - powitał Kopalnego nie kto inny jak sam Borekiusz Przebiegły, Mistrz Cechu Złodziejskiego w Lidzbarku i nie tylko. - Długo trzeba było czekać. Mam dla ciebie propozycję, korzystną dla nas obu.

- Dobra, dobra, dzisiaj jest niedziela i nie koszę żadnego trawniczka - odpowiedział zaspany jeszcze i lekko skacowany Kopalny.

- Nie wiem o jakim trawniczku mówisz, ale nie o to mi chodzi. Chcę żebyś wiedział, że kasztelan Trzask Pierwszy i Ostatni chce sobie przy twojej pomocy umyć ręce. Jak tylko wykonasz robotę jaką ci zlecił i pojawisz się na dworze w Lidzbarku, to zaraz myk do lochu - Borekiusz nalał sobie piwa do kufla i wypił jednym haustem.

- Jak to? Przecież miał mi dać Mirę za żonę, jak pokonam smoka.

- Terefere, obiecanki macanki a głupiemu radość.

- No to co ja mam teraz biedny zrobić? - Kopalny przyssał się do trzeciego już kufla piwa. Powoli zaczynało mu się rozjaśniać w głowie.

- Zrób tak jak polecił ci kasztelan, a potem odezwij się do mnie, t damy tęgiego łupnia temu Trzaskowi. Co powiesz na tę propozycję?

- Chyba się dogadamy - Kopalny odstawił od ust pusty kufel już po raz siódmy.

- Więc słuchaj, zrobimy tak...

Trochę później Kopalny pogwizdując wesoło szedł za Bedem, prowadzącym do druida. Już po kwadransie marszu dotarli do grobli prowadzącej przez bagno. Na wiodącej grzbietem grobli ścieżce stał jakiś koleś ubrany w powłóczystą czarną szatę, oraz szpiczastą czapkę tegoż koloru haftowaną w srebrne gwiazdy i księżyce. W lewej ręce trzymał kostur.

- Stójcież, bo kulę płomienistą cisnę - zaskrzeczał koleś i podniósł prawą rękę do góry. - Jam wielki adept czarnej magii, Wiewióriusz Bezlitosny. Przez groblę przejdzie tylko ten kto zgadnie moją zagadkę. Czy jesteście gotowi?

- Te onyś to czahownik. Co tehaz?

- Poczekaj, mam pomysł - Kopalny uśmiechnął się słodko. - Mości czarodzieju ja też znam zgadywanki.

- To świetnie, powiedz mi zaraz jakąś.

- Zgoda, ale jak nie zgadniesz to nas przepuścisz.

- No dobra, niech i tak będzie.

- Jak to pijesz to od tego tyjesz?

- Eeee, nie wiem.

- Piwo! - krzyknął Kopalny i ruszyli z Bedem dalej.

- Hej! Ale to ja miałem zadawać zagadki! - Wiewióriusz złapał się za głowę. - Poczekajcie! Co ja mam teraz zrobić?

- Zmień zawód. Zostań zabójcą smoków.

- Ale gdzie mi szukać smoka? - zafrasował się magik.

- My idema na smoha - rzucił Bed. - Choda s name - i poszli razem.

Po sforsowaniu bagna dotarli do lasu i już po kilku minutach trafili na chatkę druida. Siwy facet ogromną chochlą mieszał w wielkim garze, mrucząc cały czas coś pod nosem. Gdy ekspedycja zbliżyła się do niego, podniósł głowę.

- Czego się tu szwędacie, nie macie innego miejsca? Idźcie sobie stąd, bo zawołam niedźwiedzia.

Kopalny podszedł bliżej i na wszelki wypadek ukłonił się nisko.

- Szanowny panie druidzie...

- Nazywam się Kaczoramix - żachnął się druid.

- Szanowny Mistrzu Kaczoramixie, przybyliśmy tu abyś nam pomógł odnaleźć smoka, który pustoszy okolicę i sieje postrach - Kopalny zwietrzył zapach wywaru i poczuł okropny głód. Gdy ruid odwrócił się na chwilę, aby podnieść z ziemi kolejną porcję ziół nasz bohater zaczerpnął całą warząchwie i wypił jednym tchem. - Ale jestem przebiegły. - pomyślał o sobie. Gdy Kaczoramix wrócił do kotła i wrzucał zioła do wywaru Kopalny zapytał

- To zupka grzybowa?

- Nie. To nasiadówka na "wilka". - poinformował druid. Kopalny zbladł i wytrzeszczył oczy.

- To co z tym smokiem? Chcecie go znaleźć? Są dwa miejsca gdzie gad może teraz przebywać. Pierwsze to jaskinia w górach a drugie południowe rubierze moczarów. Jest jeszcze jedna możliwość, ale mało prawdopodobna. Smok poleciał na górę zwaną "Szczytem tajności".

- O chohoba. To ono hesce lata.

- Bed nie był najwyraźniej uszczęśliwiony tą wieścią.

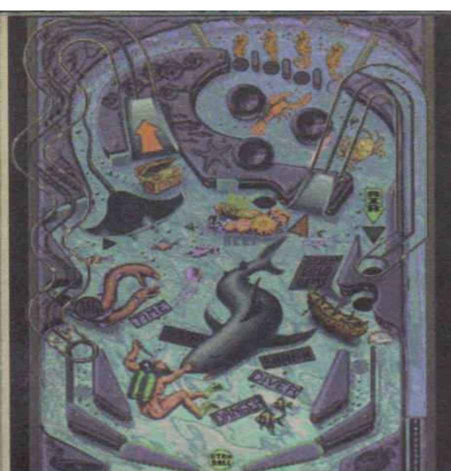
- No cóż, takie są smoki. W dodatku nie tylko latają ale i zieją ogniem - druid starał się pocieszać jak tylko umiał. - Od biedy mogę z wami iść i pomóc.

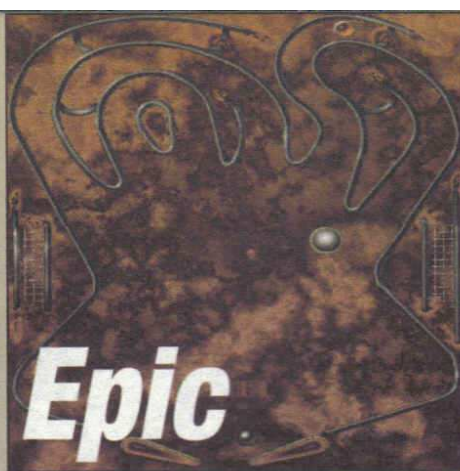
- Dobra - powiedział na głos Kopalny, a po cichu pomyślał "przyda się kucharz". - Tylko gdzie iść?

- Dla mnie sphawa je phosta idziewa...

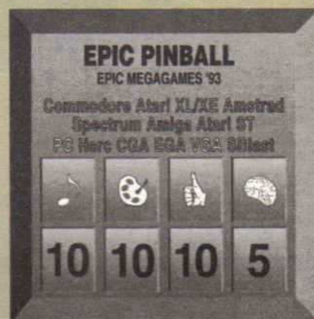
No właśnie, co powiedział trol Bed? Jaki kierunek zaproponował naszemu śmiałkowi? Swoje propozycje przyślijcie na kuponach, które znajdziecie wewnątrz numeru, jak tylko możecie najszybciej. Maszyna do sortowania listów (wynalazek profesora Dżemika) chodzi na pełnych obrotach, a to znaczy, że losuje pierwszych szczęśliwców (nie mylić ze Szczęśliwicami - Kopalny), którzy otrzymają nagrody. Specjalne podziękowania dla Adriana za długi list z kilkoma cennymi propozycjami.

Znów straszny - Duch Serchi





Epic Pinball





Gry bilardowo - automatowe zalewają PC - ty. Po "Pinball Dreams" i "Silverze" oraz kilku słabszych produkcjach pogrywamy teraz w "Epic Pinball", grę zwaną powszechnie "Silverem II" z uwagi na fakt, że ma tych samych autorów i algorytm, co część pierwsza.

Tym razem do naszej dyspozycji oddanych jest osiem stołów. Dla każdego z nich możemy ustalić: ilość bil (3 lub 5, naciśnięcie "F1" w menu "Options" daje 6) i kąt nachylenia stołu. Dodatkowo, opcja "Rules" pozwala na zapoznanie się z dokładnym opisem bilardu, co uwalnia gracza od domysłów, prób i błędów, zaś nas - od podania dokładnych opisów.

Kolejną ciekawą rzeczą jest możliwość poruszania bilardem, nie tylko w pionie (spacja), ale też w prawo czy lewo, przy czym te dodatkowe klawisze są zdefiniowane wygodnie ("Z" i "/", tuż obok shiftów) a ich używanie naprawdę się opłaca.

Właściwie nic nowego poza typem stołów, wspomnianymi powyżej szczegółami oraz możliwością grania kilkoma bilami na raz (w efekcie otrzymania rozmaitych bonusów) nie zostało w "Epic Pinball'u" zrobione, tak więc zapoznajmy się czym prędzej z poszczególnymi stołami.

ANDROID

W miarę klasyczny, "porządny" bilard. Rzecz kręci się wokół tytułowego androida, którego trzeba ożywić uruchamiając rozmaite ustrojstwa. Trzy rampy, tyleż dziupli. Rekord redakcji: 95.660.000 (gościnnie Szoko).

POT OF GOLD

Nieco bardziej udziwniony, tym razem oparty na starych mitach o garnku ze złotem ukrytym na końcu tęczy. Cechą charakterystyczną są dwie zawinięte rampy na samym środku i ogólnie, za przeproszeniem, symetria kołowa zamiast liniowej. W sumie całkiem przyjemny z niezłą muzyką. Rekord redakcji: 46.043.930 (Sir Haszak).

EXCALIBUR

Bilard w stylu lat siedemdziesiątych, bardzo, ale to bardzo standardowy. Cztery grzybki, obracająca się karta, napis do zapalenia, słowem klasyka tego, co znamy z automatów. Przeżyjmy to jeszcze raz! Rekord redakcji: 237.700 (Emilus).

CRASH AND BURN

To jest to! Nowoczesny fliper lat dziewięćdziesiątych. Cztery łapki, dwie rampy, genialna muzyka. Grać nie umierać Rekord redakcji: 202.140.000 (Sir Haszak).

MAGIC

To trzeba zobaczyć. Bilard lat pięćdziesiątych, przedziwny, prymitywny i nie do opisania. Grać się nie da, ale... to kawałek historii elektronicznej rozrywki. Rekord redakcji: 9.275 (Harry).

JUNGLE PINBALL

Rzecz niby zwykła, ale niestrawna. Dwie rampy, sporo dziupli, kilka zestawów kart do zbicia. Całość niestety nie przypadła nam do gustu. Rekord redakcji: 20.890.000 (Sir Haszak).

DEEP SEA

Bahdzo, bahdzo ładny! Spokojne, niebieskawe kolorki, klimat podmorskiej przygody... Trzy rampy, cztery dziuple, wiele rozmaitych układów pt. "Zrób coś w 15 sekund a dostaniesz 10 000 000". Rekord redakcji: 405 000 000 (Alex).

ENIGMA

Nooo... To jest coś... Bilard przyszłości. Zamiast tła efekt plazmy (znany z demek), brak jakichkolwiek stałych elementów (wszystko wynurza się i zanurza). Miny, diamenty, a nawet coś jak "Arkanoid". Musicie zobaczyć. Rekord redakcji: 62.180.000 (Sir Haszak).

Cóż tu jeszcze wam napisać, stepowe żuczki? Chyba po prostu, że gra jest extra i musicie ją koniecznie zobaczyć.

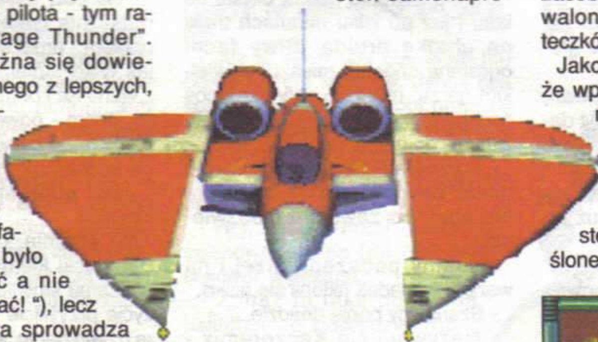
Alex & Gawron

P. S. W najbliższej przyszłościEpic ma się ukazać w wersji polskiej wydany przez firmę xland. O cenie i pojawieniu się na rynku damy znać.

Mirage



Kolejny niesamowity pojazd kosmiczny czeka na pilota - tym razem w grze "Mirage Thunder". O co chodzi, można się dowiedzieć z intra - jednego z lepszych, jakie nam się zdarzyło widzieć. Niestety, z przyczyn natury językowej nie dane nam było poznać niuansów fabuły ("Trzeba się było chińskiego uczyć a nie w te komputery grać! "), lecz sprawa jak zwykła sprowadza się do pokonywania kolejnych poziomów dziwnego, opanowanego przez Złych Obcych świata.



Nasz pojazd widzimy od góry, obraz przewija się z góry na dół. Każde zetknięcie ze statkiem bądź pociskiem obcych prowadzi do utraty energii - jej stan wyraża pasek po prawej stronie ekranu. Prócz naszego "Mirage - a" mamy jeszcze dwie jednostki pomocnicze, towarzyszące mu - zwiększają siłę ognia, poza tym można je dowolnie przesuwać dookoła statku - matki.

Nasz pojazd może używać trzech rodzajów broni: laserów, zabawnych kostek samonaprowadzających i zabawnych bąbelków latających po spiralach. Każda z nich ma swoje zalety, ale klasyka jest klasyką, więc polecamy lasery. Nasze bronie cały czas się ładują, co obrazuje pasek u dołu ekranu, więc strzelanie rzadziej daje nam do dyspozycji większą siłę rażenia. Jest to o tyle istotne, że większość wrogich obiektów nie rozpada się od pierwszego strzału, tylko trzeba w nie ładować i ładować. Jako broń dodatkową można otrzymać pociski rakietowe lecące do przodu lub na boki. Regeneracja energii, zmiana uzbrojenia i otrzymanie rakiet następuje w efekcie pobrania zasobników wypadających z rozwalonych małych okrągłych stateczków.

Jako ciekawostkę warto dodać, że wprowadzono dwa tryby przemieszczania statku: szybki i wolny, co pozwala bądź na raptowne ucieczki, bądź na precyzyjne manewry.

Gra jest bardzo dobra, niestety, brakuje jej tego nieokreślonego "czegoś", aby była rewelacyjna i wciągająca. Zagrajcie w nią - ciekawe, czy będziecie mieli podobne odczucia?

Alex & Gawron



WACKY FUNSTERS!

WACKY
TSUNAMI '94

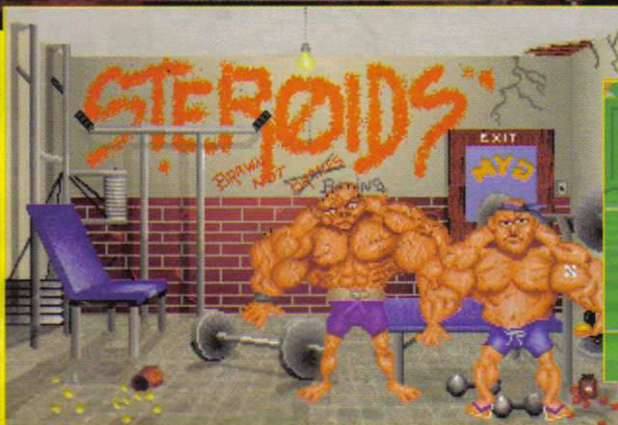


8	8	9	3











No co jest, już pękasz? Wstawaj i walcz jak mężczyzna, albo giń, stara żmijo!!! - takie ultimatum wystosowałeś Soni tuż przed jej dobiciem, grając jak co dzień w Mortal Kombat (czyli Krwawa Jatka w praskiej dzielnicy). Właśnie zamierzałeś w humanitarny sposób wyjąć jej kręgosłup, gdy nagle ekran twojego 28 - calowego monitora wybielał, a na nim zaczęły "zjeżdżać" napisy z nazwiskami producentów, programistów, grafików itp. Będąc młodym, lecz wprawnym graczem zorientowałeś się, że to początek jakiejś gry. Przetarłeś oczy, zaopatrzone z resztą w system oszklonych patrzałek kaliber 30mm, i doczekałeś do końca. Ekran zmienił tło na czarne, a na nim ukazał się rząd znaków i napis "Fatal Engine: Resman. load". Po chwili uszy ci zafurkotały, rzęsy opadły na ziemię, zęby zzieleniały, poczułeś nieświeży zapach swoich skarpet, gdy jakaś siła wessała cię do monitora. Nie zdążyłeś nawet pomyśleć, co stanie się z kartoflami gotującymi się na kuchence gazowej, gdyż natychmiast znalazłeś się w dziwnej komnacie. W tym samym momencie przemówił do ciebie facet w koronie. Wyjaśnił, że jest władcą Królestwa Gier, które nie tak dawno temu straciło swoją świetność. Ludzie nie przyjeżdżają już do tej krainy, nie kupują gier, a to wszystko przez piratów komputerowych i byłego doradcę króla, który zdradził swojego pana, pałając żądzą władzy. Jako jeden z ostatnich żyjących rycerzy na polu gier zostałeś sprowadzony w celu ratowania Krainy Gier. Jesteś jedyną nadzieją, więc nie zawiedź króla!

Król poinformował cię też, że za każdym razem, gdy wrócisz do komnaty królewskiej, będzie on zmieniał swoją postać i zada ci kilka pytań, aby sprawdzić twoje postępy w naprawie królestwa.

Jednak głównym sposobem ratowania krainy jest pomyślne zakończenie 5 Wielkich Konkurencji Królestwa Gier a są to:

- Tenis. Na początku grasz z zawodnikiem Sumo, który pierwszy raz trzyma w swoich kończynach górnych rakietę tenisową, następnie twoim przeciwnikiem jest robot wystrzeliwujący piłek w dwu kolorach. Żółtych należy bezwzględnie unika, natomiast czerwone odbieraj i staraj się kierować na rakietę robota. W ostatecznym starciu przyjdzie ci walczyć z mistrzynią tenisa urodzoną w Monachium - Doris Decker. Nie daj się zwieść jej niewinnej buźce i wymyślnym warkoczom - ONA JEST GROŹNA!!! W każdym z meczy gra się do 9 punktów. (Punktom odpowiada stan zadowolenia kibiców)

- Big Guys with Muscles. W tej konkurencji masz udowodnić, że jesteś w stanie pokonać największych mocarzy z twojej wsi - Łysego Zenona (hydraulik, lat 52, trójka dzieci, hobby: piwo), Franciszka Maurera (kulturysta, lat 26, kawaler, hobby: gra w kapsle - wiele sukcesów m. in. Mr. Seal 1981, brązowy medal na Olimpiadzie Kapslarskiej w Sapporo z 1979 roku), oraz mistrzynię zachodnich sztuk walki panią mgr Eudoksję Wiadro (ze względu na jej przynależność do klanu Różowe Słonie, jej dane personalne są ściśle tajne; wiemy tylko, że jej ulubionym zajęciem jest szydełkowanie i pływanie synchroniczne). Używaj sprytu i przebiegłości, aby wygrać z tymi niedorozwiniętymi pterodaktylami i pamiętaj to, co powtarzał mistrz Chang Hu: Walcz głową, a nie mięśniami!

Umysł i koncentracja to podstawa!

- Rambi vs Blambo. W tej grze, zależnie od wyboru przeprowadzasz eksterminację krwiożerczych i plugawych kłusowników - jeśli wybrałeś jelonka Rambiego lub, w przypadku wyboru uroczego młodzieńca o dźwięcznym imieniu Blambo, tępisz przedstawicieli fauny, oczywiście za przyzwoleniem leśniczego, żeby nie zakrawało to na kłusownictwo. Za każdy celny strzał otrzymujesz odpowiednią dla rodzaju ofiary ilość punktów, a po udanym polowaniu przydzielają ci coraz lepszą broń (nazwa "broń" nie bardzo mi pasuje do urządzenia typu Phase Plasma Death Ray, gdyż raczej nie służy ono do samoobrony, ale niech już tak zostanie).

- Steroids. Jako odważny i silny przyjaciel biednych i ciemiężonych będziesz musiał pomóc dwóm załamanym psychicznie osiłkom w pozbyciu się z ich krwi środków dopingujących. W tym celu zostaniesz zmniejszony do odpowiednich rozmiarów i przedostaniesz się do żył jednego z biedaków, aby usuną wszelkie



świństwa krążące w jego organizmie. Jednak rób to wyłącznie za pomocą swoich piąstek, gdyż kontakt z inną częścią ciała kończy się zazwyczaj nie chcianą wizytą w szpitalu przyzakładowym. Ponadto ważnym elementem są cząsteczki białka, które uzdrawiają twojego gieroja.

- Road Kill. Ostatnia, ale nie mniej ważna (jak mawiają Mongołowie) gierka, to zadanie dla urodzonego rajdowca. Wcielając się w stróża porządku drogowego masz unicestwiać piratów (drogowych ma się rozumieć), pijaków, szaleńców oraz zwierzęta leśne, torujące drogę, natomiast chylić czapkę Panom Policjantom, Panom Strażakom i Paniom Pielęgniarkom z karetki. Oczywiście, żeby nie było za łatwo na wykonanie całej roboty masz określony czas i jeśli w ciągu niego nie zdążysz zdobyć około 3000 punktów zostaniesz wylany z pracy. Jednak nie załamuj rąk - twoim światełkiem w tunelu są jeszcze czerwone kanistry, za pomocą których otrzymujesz dodatkowe 10 sekund czasu i 200 punktów.

"Wacky Funsters" dzięki zabawnej grafice, dobremu wykonaniu i nietuzinkowemu pomysłowi mogę z ręką na orderach polecić ku rozrywce każdemu zdrowemu na umyśle graczowi, zwłaszcza na chłodne, zimowe wieczory.

PIOTRAS